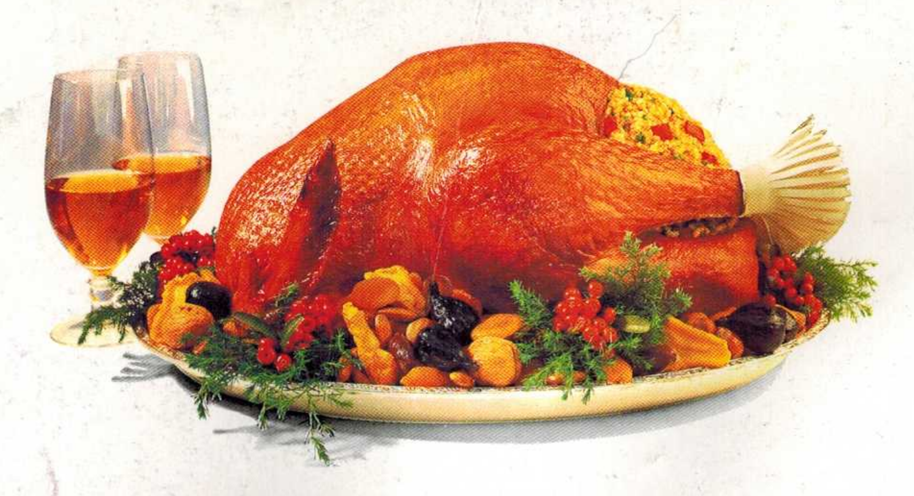

CLUB
Nintendo
KILLER INSTINCT
GOLD
CONOCE A:
STREET FIGHTER ALPHA 2
CASPER
PARA EL SNES
NINTENDO64
CRUIS'N USA
WAVE RACE 64
SHADOWS OF THE EMPIRE
ARCADIAS:
STREET FIGHTER VS. X-MEN
TIPS DE:
SUPER MARIO 64
DONKEY KONG LAND II
KIRBY SUPER STAR
INCLUYE POSTER DE
STREET FIGHTER
ALPHA 2
5
ANIVERSARIO
Año 5 No.12
Precio $12.00 M.N.
0 10722 85658 8 12



Nochebuena.



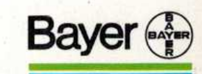
Feliz Navidad.

Alivia el malestar estomacal y el dolor de cabeza también.



El doble alivio.

CONSULTA A TU MEDICO.
WUJ 26 GAI.





DR. MARIO 03

TIPS DE:

DONKEY KONG LAND II 06

KIRBY SUPER STAR 14

SUPER MARIO 64 30

EXTRA 26

S.O.S. .... 29, 56 y 80

INFORMACION SUPERNESESARIA:

STREET FIGHTER ALPHA 2 40

CASPER 85

TOPS 50

CONTENIDO DEL AÑO 5 52

ARCADIAS:

STREET FIGHTER VS. X-MEN 60

PAGINA 64

WAVE RACE 64

SHADOWS OF THE EMPIRE 68

CRUIS'N USA 72

EL TALLER DE LUIGI 74

NUESTRA PORTADA

KILLER INSTINCT GOLD 76

LOS GRANDES 82

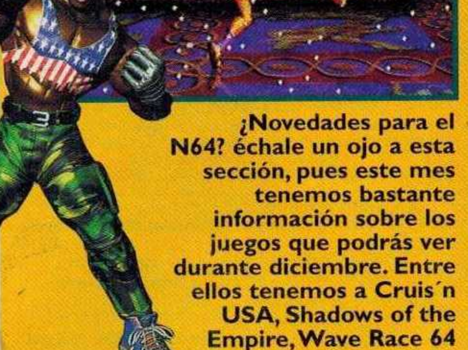
LOS RETOS DE MARIO 84

RETO MARIO'S PICROSS 84

RESET 88

¡ADEMAS INCLUIMOS POSTER DE STREET FIGHTER ALPHA 2!

Sigue enviándonos tus cartas a:
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.



¿Novedades para el N64? échale un ojo a esta sección, pues este mes tenemos bastante información sobre los juegos que podrás ver durante diciembre. Entre ellos tenemos a Cruis´n USA, Shadows of the Empire, Wave Race 64 y en nuestra portada: Killer Instinct Gold.

Street Fighter Alpha 2

Después de bastante tiempo de espera (y también de dudas) este mes tendremos un previo de este juego para el SNES, entérate de qué tiene y qué no, con respecto a la versión Arcade dentro en este número.



Donkey Kong Land 2

Checa la nueva aventura de Diddy y Dixie para el Game Boy en Donkey Kong Land 2 para el GB y de paso conoce la localización de los primeros niveles de Bonus escondidos en el primer mundo del juego.





ISSN 0188-7610

EDITORIAL

La respuesta del mercado mexicano hacia el Nintendo^{64} superó todas las expectativas. Si bien no había un gran optimismo, no era por dudas sobre el sistema, sino por los problemas económicos que estamos viviendo. Esto seguramente nos llevará a seguir reestructurando la revista conforme a las cartas que nos vayan llegando como lo hemos hecho estos 5 años.

La tecnología sigue avanzando con gran rapidez y sabemos que no todos podemos seguirla a la misma velocidad, pero la revista Club Nintendo y el equipo que la formamos ha estado trabajando y seguirá trabajando, con todas las ganas para que aquí leas lo que te interesa pero aún más...

Estamos muy contentos y orgullosos de poder representar a los videojugadores de nuestro país porque gracias a ti y a todos los que han apoyado la revista, hemos logrado cosas importantes como que muchos licenciatarios empiecen a tomarnos en consideración, o la licencia que prácticamente es un hecho que se otorgue para empezar a desarrollar videojuegos para Super Nintendo. Nuestra visita a Tokyo, al Shoshinkai Show 96 el pasado mes de noviembre (y del cual tendremos el más completo reportaje en nuestro próximo número) fué muy importante para nosotros, pues la aprovechamos para tratar la importante negociación de una sorpresa que te tenemos preparada y que "se nos ocurrió" gracias a tus cartas. Estamos seguros que muchos o mejor dicho casi todos los lectores se pondrán felices.

Así seguiremos haciendo lo que más nos gusta: tú leyéndonos y colaborando con tus opiniones, secretos y sugerencias y nosotros haciendo una revista más balanceada al gusto de nuestro país.

¡Ah! Y Feliz quinto cumpleaños como lector de Club Nintendo.



CLUB NINTENDO

Año V #12 Diciembre 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL Terohide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL Gustavo Rodriguez, José Sierra

PRODUCCION Network Publicidad

DISEÑO: Francisco Cuevas

ASISTENTES DE ARTE: Juan Carlos González, José Luis Suárez

CORRECCION DE ESTILO: Antonieta Ramírez

INVESTIGACION: Adrián Carbajal / Jesus Medina, Victor Arjona "Fartman"

AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD Miguel Ruiz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS Rocio Campo, Maria Elena Dominguez. Tel. 723-35-00

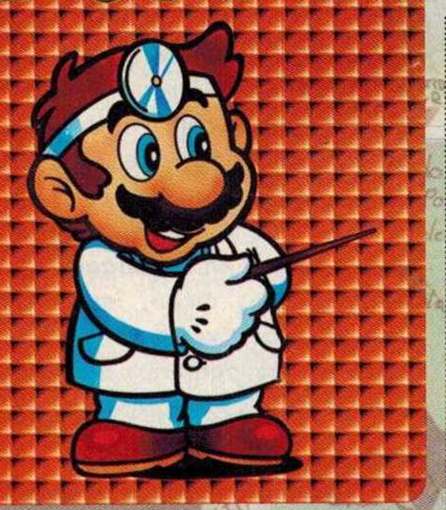
GERENTES Leticia Mendoza, Diana Aldaz, Mayte Flores

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Lacios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO



Tengo dos preguntas que quisiera que me contestaran. Mi primera pregunta es ¿En qué mes saldrá el juego de Robotech Crystal Dreams para el N64? Y la segunda es ¿Cómo saco a Evil Ryu en Street Fighter Zero 2?, porque en la revista Club Nintendo Año 5 No. 7 pág. 80 viene este truco pero ya lo intenté y no sale, tal vez se equivocaron en un paso.

Atte. Aarón Gómez Iturria
Checar de dónde es
Naucalpan, Edo. de México.

Vamos por partes: Aún no existe una fecha exacta para la salida del juego de Robotech Crystal Dreams, como muchos otros juegos, este título ha sido retrasado para seguir afinando detalles y lo último que se sabe es que lo tienen planeado lanzar para mayo o junio del 97. Extraoficialmente escuchamos a una personalidad del mundo de los videojuegos, quien nos comentó que en el E3 de Los Angeles el pasado mayo de 96, todos los licenciatarios que tenían algún juego para el N64, estaban seguros de llevar el mejor, pero después de ver Mario 64 decidieron darle otra revisadita a sus juegos para sacarle todo el jugo al sistema. Respecto a lo del truco de SFZ déjanos decirte que sí sale... pero desafortunadamente sólo en la versión americana (la que se apellida Alpha), este tampoco lo conocieron en Japón hasta que Capcom lanzó una nueva versión de SFZ2 de Nombre Street Fighter Zero 2 Alpha, tiene opciones interesantes como la de que 2 jugadores jueguen contra el CPU en lugar de entre ellos y no sabemos si Capcom México tenga planes para traer esta versión, pero si nos enteramos de algo más te lo comentaremos próximamente.

¿No se han fijado que cualquier videojugador que ve el N64 se vuelve loco?, no es para menos pues a mi también me pasó y ya quería ir a comprarlo. Y un día me puse a jugar mis viejos juegos de SNES y NES y me di cuenta que esos viejos videojuegos tienen más que Antialiasing y todo eso. Tiene magia, ya sé que se oye medio cursi, pero si nos ponemos a recapacitar nos daremos cuenta que esos juegos sin tener tantos avances tecnológicos cumplían perfectamente con el cometido para el cual fueron creados: Divertir.

Rodrigo Pérez C.
Cd. Juárez, Chihuahua.

Claro, es bastante melancólico recordar esos sistemas y los juegos tan buenos que salieron ahí, pero hasta cierto punto también es un poco egoísta no darle la oportunidad a un sistema que viene a ofrecer esa misma diversión o más. Como ya hemos mencionado, Nintendo no busca utilizar la mejor tecnología para sentirse por un par de años orgullosa de tener la mejor máquina en el mercado, sino para poder utilizar esta tecnología en favor de los videojugadores y poder darles mayor diversión y un ejemplo que vino rápido es el juego de Wave Race, chécalo y verás que es cierto lo que decimos.
Pd.- También puedes jugar Super Mario Bros 3, Tetris, Kirby´s Adventure, Castlevania III, Bionic Commando, The Legend of Zelda I y II, cualquiera de los Megaman, Bubble Bobble....

Les escribo para para hacerles un par de preguntas: la primera es ¿Qué pasó con el juego de Secret of Evermore en Español?; la segunda trata sobre la caricatura "Magic Knight Rayearth" o mejor conocida aquí como "Las Guerreras Mágicas", la pregunta es si existe un juego de esta serie en Japón y qué posibilidad hay de que llegue a nuestro país por la misma influencia de la caricatura.



Armando Preciado Pérez
Guadalajara, Jalisco.

El problema con las negociaciones para ver Secret of Evermore en su versión en español en nuestro país fue que Square de

América cerró sus instalaciones en Redmond, Washington (Ahí, a un lado de Nintendo of America) y en este caso, si uno quiere importar un juego Europeo (como en este caso) lo tienes que hacer mediante el licenciatario en América o alguien que quiera hacerlo en este continente. Sobre Magic Knight Rayearth te podemos decir que sí existen 2 juegos para el GB. Los dos son RPG y sí sería una buena idea tenerlos aquí, pero también existe un pequeño inconveniente y es que los derechos sobre estas caricaturas pertenecen a diversas compañías en México y si quieres sacar algo de "Merchandising" o bajo licencia, les tienes que pagar por esos derechos. Como ejemplo te podemos decir que ese fue el gran problema por lo que no se han traído juegos como Dragon Ball o Sailor Moon, pues además de pagar la licencia del videojuego a Japón, la traducción y la producción a Bandai de EUA, todavía habría que pagarle a Bandai de México la licencia por producto y entonces el producto final sería muy caro y no tendría caso traerlos, pues la idea de conseguir estos títulos no es sólo para que sean exclusivos, sino también económicos para nuestros mercados (esos eran los "extraños motivos" por lo que no se habían logrado las negociaciones). Esperemos que poco a poco se puedan resolver estos problemas para ver esta clase de juegos en nuestro país.

◆

Una cosa que quisiera que aclararan en su revista, es que mencionaron (Año 4 No. 9) que en el KI de SNES se pueden sacar 2 escenas diferentes de cielo y desde que yo compré este cartucho no he podido sacar la de la plataforma de cuadros, ¿Cuál es la clave?

Nestor Fabián Rodríguez
Centla, Tabasco.

Pues la clave es la siguiente: Prototipo. Como casi siempre nos ha pasado cuando damos una información previa, los programadores deciden hacer cambios al producto final por distintas razones. En este caso no sabemos por qué quitaron esa escena, pues en realidad no gastaba mucha memoria (es el fondo del cielo y la base es la punta del edificio de Orchid).
Al parecer, el prototipo que vimos de Killer Instinct Gold ya estaba totalmente terminado y he aquí la escena del cielo que nos debían. Para sacar la clave es muy fácil:... luego te la decimos



◆

¿Por qué razón en los grandes de Nintendo sólo ponen juegos que analizan y no otros, porque a mi criterio Secret of Evermore es mejor que Mario RPG y ni siquiera lo han puesto en los 5 años? Es lo único malo, porque la revista está mejor que nunca.

Aarón Romero G.
Morelia, Michoacán.

Nuestra revista está hecha pensando en los videojugadores mexicanos y latinoamericanos y esta sección se refiere a las ventas de los juegos en nuestro país. Aún cuando existían muchísimos juegos RPG desde hace tiempo, en nuestro país se sintió el despegue de estos títulos con la llegada de Chrono Trigger, pero más aún con Mario RPG. El primer título que Gamela (antes Itochu) trajo de RPG fue Final Fantasy de NES y créenos que se quedó en los anaqueles. Como hemos dicho, las cosas han cambiado y esperamos que en el futuro podamos disfrutar buenos RPG's en español.

◆

Lamento decirlo, pero la noticia del comic de SF me pareció muy desagradable puesto que ustedes consiguieron la licencia para nosotros los videojugadores y ahora sin él, la revista está incompleta y nos dejan con la duda de qué pasó con Ryu, quién ganó al último y si Ryu se hizo novio de Po-Lin o de Chun Li.

Juan Carlos Zavala
Guadalajara, Jal.

25051 I.M.J.
México, D.F.

Como sabrás fue una decisión muy difícil de tomar, pero desafortunadamente también fue obligada. Fue así que aprovechamos para incluir los pósters que tanto nos habían solicitado. Respecto a tus dudas, en el próximo número seguramente estarán resueltas.

◆

Es la primera vez que les escribimos y lo hacemos con mucho gusto, esperemos que la estén pasando bien y después de este breve saludo pasamos a lo siguiente:
A través de esta carta queremos

darles nuestras opiniones como cuates acerca de la revista y el N64, así que esto no es más que una crítica constructiva.

-Algo que nos gustaba de la revista era la calidad de las fotos, ¿Qué les pasó ahora?

-¿Qué onda con la información? Como que andan un poco lentos o ¿Es que Nintendo of America les aprieta el gaznate?

-Está bien que quieran mantener más tiempo vivo al SNES pero... sean realistas ya hay nuevos sistemas y nuevos juegos.

-Por otra parte, checamos la calidad de SM64, sí tiene cosas nuevas pero esperábamos mucho más en cuanto a gráficas, queríamos ver a Mario como la foto de la portada de la revista o el manual.

Concluyendo, y por favor pongan atención: el único juego que merece jugarlo es Star Fox 64, pero lástima ya que hemos decidido comprar otro sistema de 32 bit y ya no compraremos la revista pues nos han decepcionado.

CLUB DESERTORES DE NINTENDO A.C.

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Bueno, primero que nada queremos decirles que nos vimos en la penosa necesidad de editar su carta, aunque no se preocupen ya que no cambiamos el contenido de la misma y los otros puntos ya se los hicimos llegar a las personas que corresponden.... ah, pero que ya no nos iban a leer. El caso es que esta carta la publicamos porque contiene inquietudes que les pueden interesar a lectores como tú, así que pasemos a las obligadas respuestas.

Como se podrán haber dado cuenta muchos lectores en los últimos años, el país ha pasado por una crisis muy severa y sabemos que muchos de ellos no soportarían pagar más por mantener la calidad de la revista, así que nos hemos visto en la necesidad de hacer cosas como las de usar otro tipo de papel que no ayuda mucho en la definición de las fotos y los colores (no queremos sonar como mártires y les pedimos una disculpa, pero no hemos incrementado el precio de la revista desde hace más de un año -marzo 1995-).

Con respecto a la información te podemos decir que Nintendo no nos sugiere qué publicar, si así fuera no publicaríamos juegos de Arcadia. El problema es que nosotros sentimos respeto por los lectores y no nos gusta usar rumores como noticias oficiales para llenar nuestras páginas (recuerda que nosotros mencionamos cuando se trata de este tipo de información), el caso es que si quieres oír algo nuevo como lo que publican en la revista que mencionas, te podemos decir que Nintendo ya está planeando un nuevo juego de Mario para su siguiente sistema que saldrá en el futuro y a su vez en un juego de Metroid para el N64 (obviamente le estamos jugando a lo seguro, como ellos).

Pues aunque no lo creas sí estamos siendo realistas y aunque sabemos que al SNES no le queda mucho tiempo de vida, también somos realistas al respecto de que el SNES es un sistema aún muy popular (imagínate, más de 25 millones de sistemas en hogares del mundo entero, contra 6 millones de PS y 4 del Saturn en 2 años un mes; además de los 1.6 millones de N64 en sólo 5 meses. Ahora haz cuentas del tiempo que han tenido estos sistemas en el mercado y los que se han vendido por año de cada uno de ellos).

A cualquiera de nosotros nos hubiera gustado que el N64 tuviera ese tipo de gráficos, pero para que te des una idea, una computadora Silicon Graphics de los modelos más recientes con procesador MIPS R10000 se tarda desde 5 segundos hasta varias horas en renderear un "frame" de esa calidad (recordemos que el N64 tiene un procesador Custom 64-bit MIPS R4300i-class RISC). Superior a cualquier sistema de videojugos existente. A todo lo anterior ¿Tú qué opinas?

◆

Notas del editor

Aprovechamos este espacio para hacerles unas pequeñas sugerencias, a todos los que quieren ver su arte en sobre publicado, primero que nada eviten usar lápiz para sus dibujos, pues estos no se notan muy bien en la impresión; también es recomendable que los coloreen (este último requisito no es indispensable, aunque sí ayuda al lucimiento del dibujo). Chequen el arte en sobres de este número para que vean algunos ejemplos del criterio que se utiliza para seleccionar los dibujos.

Recuerda que al enviar tu arte en sobres la dirección de la revista es:

Revista Club Nintendo
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
CP 03100 México, DF

Te recomendamos estés muy atento porque seguramente en los próximos meses cambiaremos nuestra dirección, pero aquí te daremos la nueva si es que esto pasa. También puedes enviarnos un E-mail a la siguiente dirección:

clubnin@mail.internet.com.mx

Esperamos darte muy pronto buenas noticias al respecto de la "Súper Carretera de la Información" (Frase cortesía de alguien que te quiere vender una conexión a Internet).



TIPS de



Y ahora entramos de lleno con Donkey Kong Land 2 para todos los que se quedaron picados con el DKC2 y no se pueden esperar al tercero de la serie.

BANANA BUNCH COIN



Con estas monedas puedes pagar por ayuda que obtienes de algunos personajes como Funky que te cobra dos de estas monedas por llevarte a cualquier escena que hayas pasado previamente.

KREMKOINS



Hay una de estas monedas en los bonus, hay tres tipos de bonus, en uno tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca la moneda, hay otro en donde tienes que tomar todas las estrellas y así aparece la moneda y uno más donde la moneda está oculta y tienes que encontrarla, ahora con estas monedas puedes accesar a otras escenas.

CRANKY'S VIDEO GAME HERO COINS



Estas monedas son como un reto más a tu habilidad, ya que hay una en cada escena y no podrás decir que ya terminaste el nivel hasta que hayas tomado la moneda DK, que normalmente está en lugares no muy fáciles de visualizar.

BONUS BARREL / ANIMAL BARREL



Hay todo tipo de barriles a lo largo del juego, pero de los más importantes son los que tienen una B (que son los que te lanzan hacia los bonus ocultos), pero obviamnete están estratégicamente colocados en cada escena. Y además los barriles que te transforman en los diferentes animales.

KONG



A lo largo de cada escena hay cuatro letras que forman la palabra KONG, si las tomas obtienes una vida extra.

VIDA EXTRA



Hay muchos lugares donde te salen este tipo de globos que al tomarlos obtienes vida extra, pero hay que hacerlo rápido, ya que si se elevan demasiado ya sabes lo que pasa.

GANGPLANK GALLEON

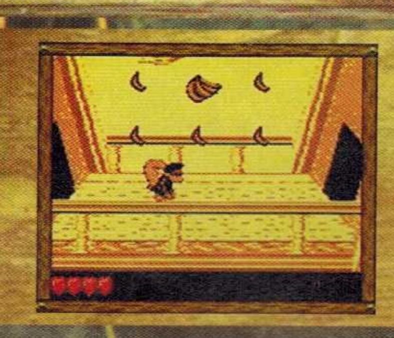


WARP

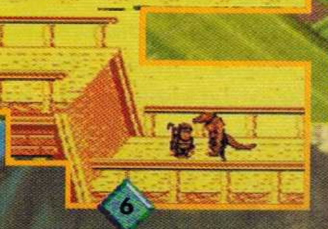
Avanza hasta este lugar y utiliza a Dixie para tomar las dos bananas que están en el aire, así llegarás hasta donde está el barril que no se ve hasta que lo tocas y te ahorras casi toda la escena para llegar un poco antes del final.

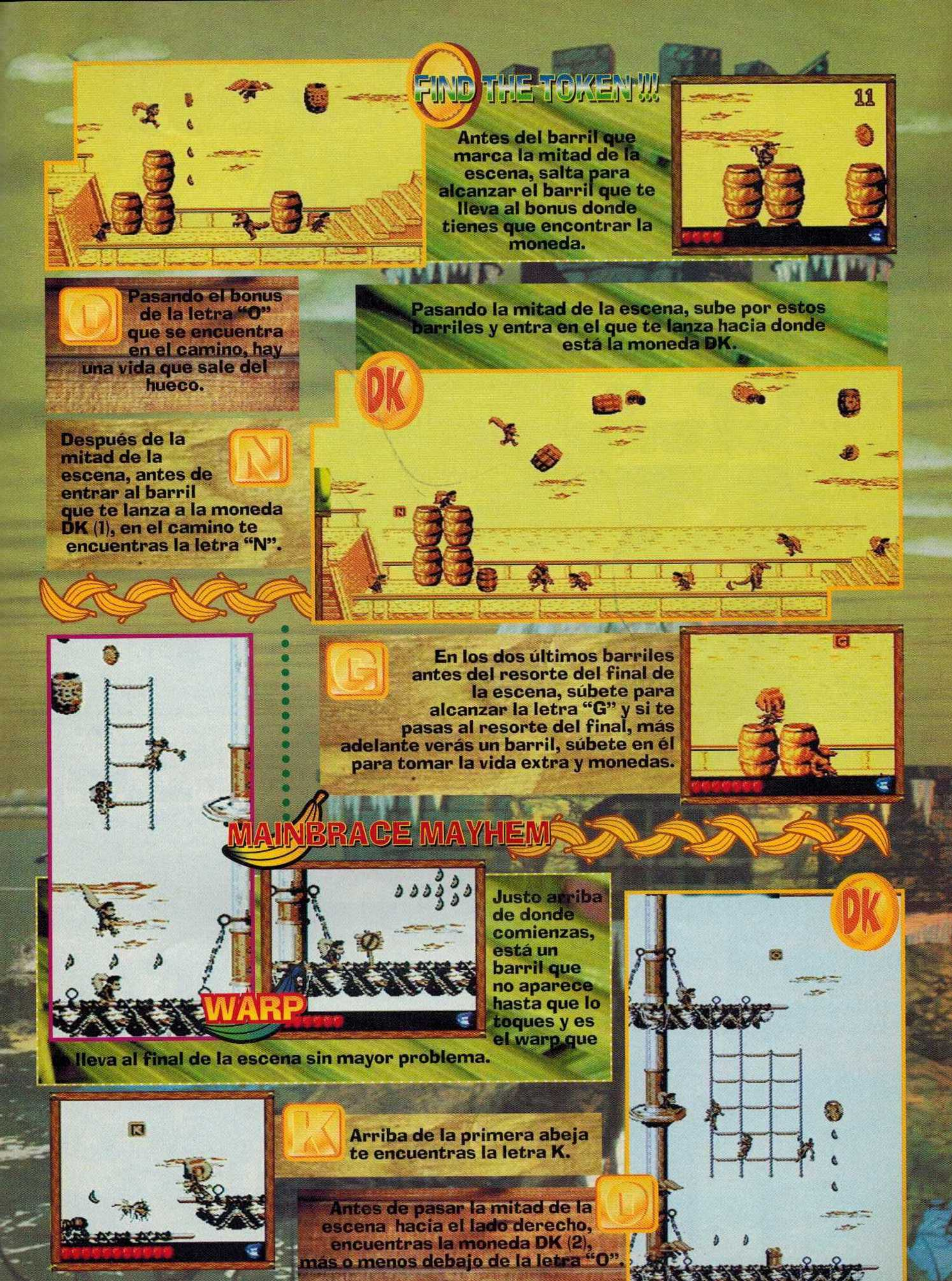


Pasando el lugar del Warp y después del segundo mástil, súbete en los barriles para alcanzar el lugar donde está la letra "K".









Antes del barril que marca la mitad de la escena, salta para alcanzar el barril que te lleva al bonus donde tienes que encontrar la moneda.

Pasando el bonus de la letra "O" que se encuentra en el camino, hay una vida que sale del hueco.

Pasando la mitad de la escena, sube por estos barriles y entra en el que te lanza hacia donde está la moneda DK.

Después de la mitad de la escena, antes de entrar al barril que te lanza a la moneda DK (1), en el camino te encuentras la letra "N".

En los dos últimos barriles antes del resorte del final de la escena, súbete para alcanzar la letra "G" y si te pasas al resorte del final, más adelante verás un barril, súbete en él para tomar la vida extra y monedas.

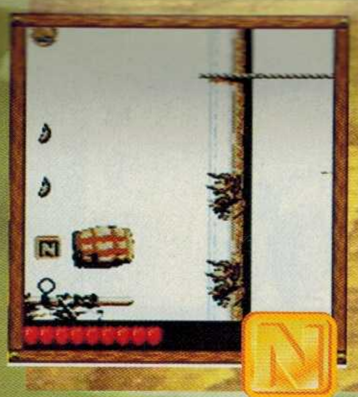
MAINBRACE MAYHEM

Justo arriba de donde comienzas, está un barril que no aparece hasta que lo toques y es el warp que te lleva al final de la escena sin mayor problema.

Arriba de la primera abeja te encuentras la letra K.

Antes de pasar la mitad de la escena hacia el lado derecho, encuentras la moneda DK (2), más o menos debajo de la letra "O".

COLLECT THE STAR !!

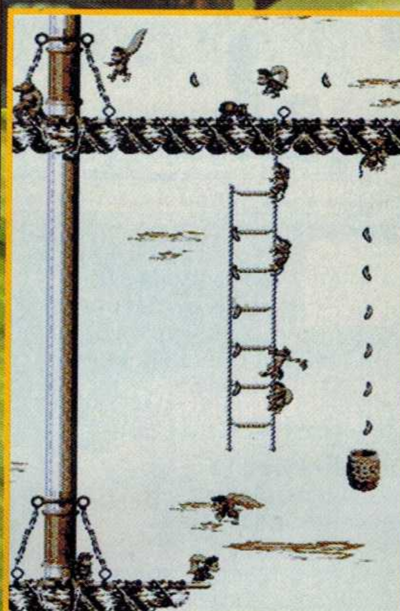


Al llegar a una cuerda horizontal donde el camino normal es hacia la derecha, avanza a la izquierda, salta para tomar la moneda y abajo está la letra "N".



Poco antes del final, entre estos dos enemigos está la letra "G" y así ya formas la palabra KONG y obtienes una vida extra.





Para llegar a este bonus (puede ser antes o después de pasar la mitad de la escena) que se encuentra del lado contrario de donde está el barril (que marca la mitad de la escena), ya dentro del bonus tienes que tomar todas las estrellas antes de que se termine el tiempo.

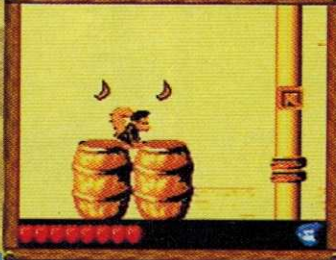


GANGPLANK GALLEY

WARP



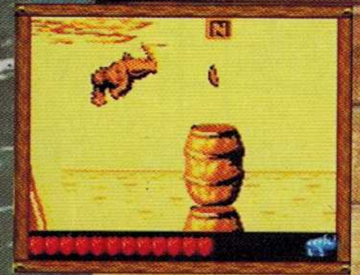
Al comenzar la escena, con Dixie sube por los barriles y cuélgate del gancho que pasaste, al que está más adelante, para que de ahí flotes avanzando lo más que puedas y alcances el barril (que no aparece hasta que lo tocas) que es un atajo y te lleva al final de la escena.



Después del barril DK, sube en los siguientes barriles para alcanzar la letra "K".

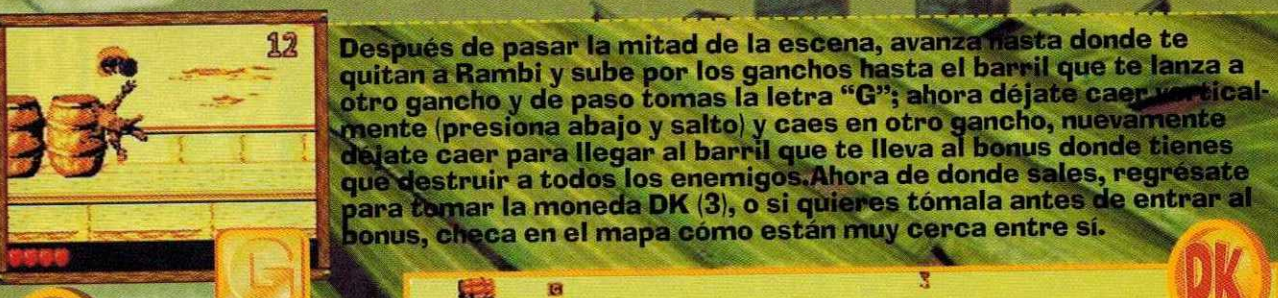


Cuélgate del primer gancho y de ahí salta al frente para alcanzar la letra "O" que está justo al frente.

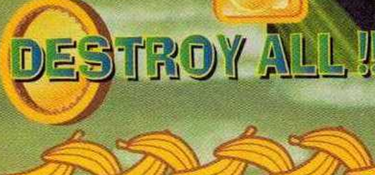


Después de la mitad de la escena, delante del primer cofre, sube a los barriles para alcanzar la letra "N".



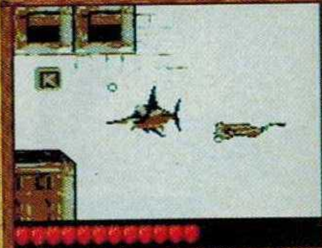


Después de pasar la mitad de la escena, avanza hasta donde te quitan a Rambi y sube por los ganchos hasta el barril que te lanza a otro gancho y de paso tomas la letra "G"; ahora déjate caer verticalmente (presiona abajo y salto) y caes en otro gancho, nuevamente déjate caer para llegar al barril que te lleva al bonus donde tienes que destruir a todos los enemigos. Ahora de donde sales, regrésate para tomar la moneda DK (3), o si quieres tómala antes de entrar al bonus, checa en el mapa cómo están muy cerca entre sí.





Al llegar a la flecha que te indica que subas, entra en el hueco que se forma entre las cajas para poder tomar la moneda DK (4) que está oculta rodeada de cajas, por cierto, un poco más arriba hay un hueco similar que te da acceso a una parte donde hay una moneda y bananas.



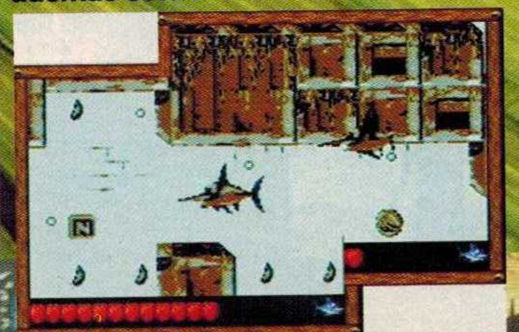
Desciende pegado a la izquierda para encontrar la letra "K" y si continuas bajando encontrarás el barril que te transforma en Enguarde.

Además arriba encontrarás un hueco entre las cajas donde hay una moneda justo debajo de donde comienzas.

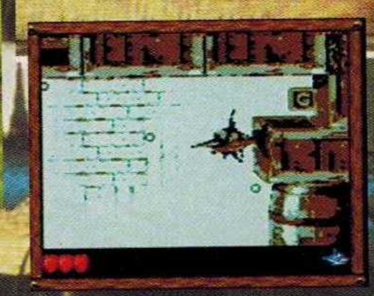


Después de tomar la moneda DK sigue subiendo pero pegado a la orilla izquierda, así encuentras fácilmente la letra "O".

Después de la mitad de la escena (o sea en la segunda zona donde hay que sumergirte) baja pegado a la izquierda hasta llegar al barril DK y una flecha de bananas que señala a la derecha, en medio de estos dos puntos de referencia baja por un hueco entre las cajas que no ves y llegas a una parte donde hay bananas y monedas, pero además está la letra "N".



Poco antes del final de una esquina encuentras la letra "G" y para ubicarte, esta más o menos debajo de donde está el anuncio de "Prohibido Enguarde" y hay un barril DK arriba de las cajas.



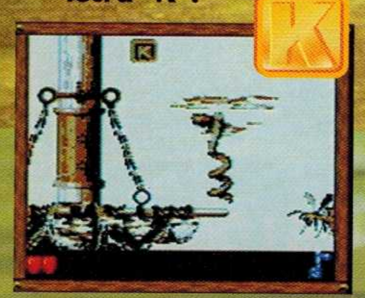
TOPSAIL TROUBLE



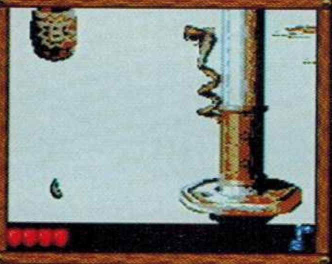
Al comenzar, muévete a la derecha y transfórmate en serpiente, regresa a la izquierda colócate en la plataforma del mástil y salta lo más alto que puedas, muévete un poco a la derecha para entrar a este barril que sólo aparece si lo tocas y te lleva al warp para llegar sin problemas al final de la escena.

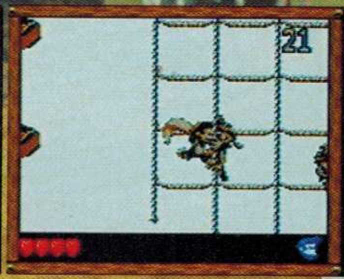


Arriba de donde está el Warp después de la primer abeja está la letra "K".





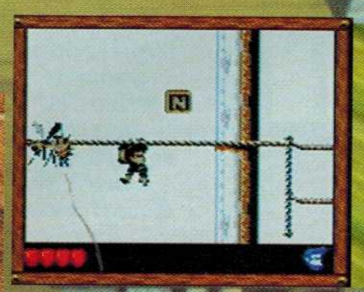




Después de tomar la letra "N", avanza a la izquierda y arriba de los dos ganchos está un barril que te lanza al bonus donde tienes que destruir a todos los enemigos antes de que se termine el tiempo y así obtener la moneda (4), pero recuerda que es mejor eliminar a los enemigos cambiándote a su cuerda justo cuando están a la misma altura que tú, que lanzándoles la bala de cañón.

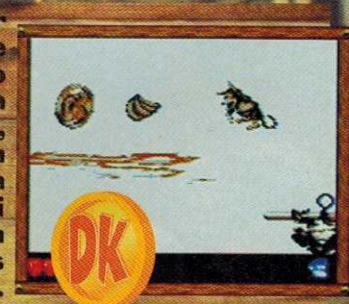


Después del anuncio de "Prohibido" subes y avanzas por una cuerda, pasando la abeja está la letra "O".



Al subir por una zona de cuerdas, primero avanzas por una cuerda hacia al izquierda, más arriba hay otra cuerda donde avanzas a la derecha ahí está la letra "N".
Por cierto, antes de esta zona de cuerdas avanza a la izquierda y encontrarás un barril ! que te da invencibilidad para subir más fácil.

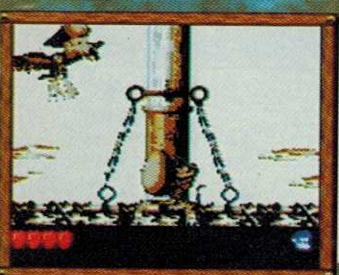
Después de pasar el cofre (que por cierto si lo estrellas contra tres enemigos, obtienes una vida extra) avanza a la orilla izquierda, ahi está la moneda DK(5) junto a unos plátanos.

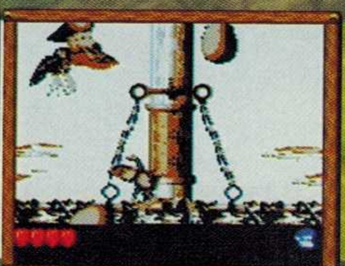


Después de la moneda DK, justo debajo del resorte del final, está la letra "G" déjate caer justo arriba de la letra para caer en una base que te permite subir de nuevo a la cuerda. Al final de esta cuerda déjate caer para que aparezca una vida extra.



KROW'S NEST





Primero tienes que dejar que se detenga el huevo que deja caer el jefe para tomarlo y estrellarlo contra él, después de repetir esto una vez más empiezan a caer huevos, esquívalos y toma el que que se queda en el suelo, estréllaselo al jefe y repite la jugada para eliminarlo.

KREM CAULDROM

HOTHEAD HOP

Al comenzar (atrás), encuentras una moneda dentro de un cofre que tienes que estrellarlo contra un enemigo para obtenerla.



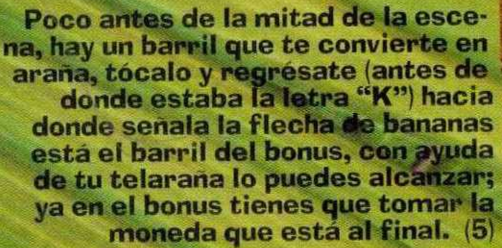


Pasando el primer bonus hay un cofre, estréllalo contra el enemigo ponchado para obtener la letra K.

FIND THE TOKEN !



Donde está el barril que te transforma en araña, avanza por arriba hacia donde señala la flecha de plátanos con ayuda de tu telaraña, para alcanzar la moneda DK.



Poco antes de la mitad de la escena, hay un barril que te convierte en araña, tócalo y regrésate (antes de donde estaba la letra "K") hacia donde señala la flecha de bananas está el barril del bonus, con ayuda de tu telaraña lo puedes alcanzar; ya en el bonus tienes que tomar la moneda que está al final. (5)



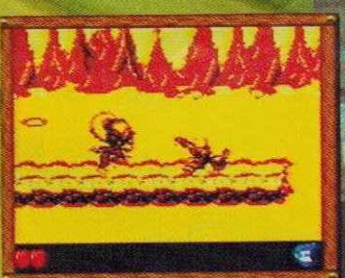




Pasando la moneda DK, arriba de un cocodrilo, hay una flecha que te indica la ubicación de la letra "O", a la que llegas con ayuda de tu telaraña.

DESTROY THEM ALL !!

Pasando la letra "N", encuentras una bala de cañón que tienes que tomar y seguir avanzando hasta tocar el cañón que está más adelante y te lanza al bonus donde tienes que eliminar a todos los enemigos para obtener la moneda (6).



Después del anuncio de "Prohibido Arañas", bajando encontrarás la letra "N" sin mayor problema.









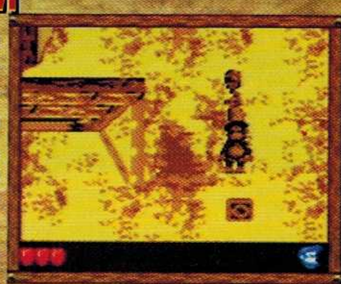
Un poco antes del cañón, hay un barril que te lleva hacia donde está la letra "G".

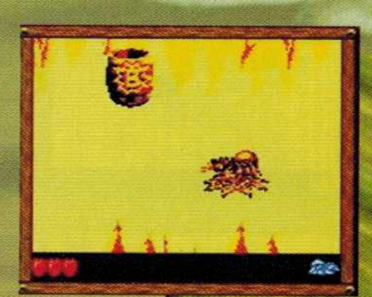
KANNON'S KLAIM



Al ir subiendo y salir disparado del cuarto barril, mantén presionado el control hacia la derecha para que pases sobre el barril en diagonal y al caer tomar la letra "K".

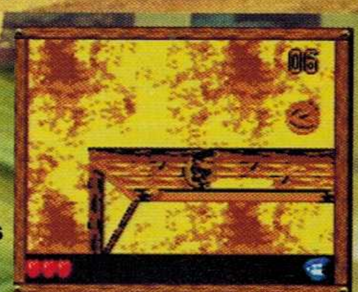
Después de pasar la libélula la sigue subiendo hasta la plataforma, muévete a la derecha donde hay un barril y dos ganchos, déjate caer justo abajo de los ganchos para tomar la letra "O".





FIND THE TOKEN!!

Después de la mitad de la escena, salta al gancho y de ahí a la derecha, inmediatamente salta a la plataforma de la izquierda y de ahí salta para que aparezca un barril que te lleva al bonus donde tienes que subir hasta encontrar la moneda (7).



Más adelante de la mitad de la escena, hay un barril que no te dispara hasta que presiones el botón A, cuídate de la abeja y dispárate; al caer en la plataforma salta hacia el gancho de la derecha y de ahí hacia la orilla de la pantalla y caer donde está la moneda DK.



De la plataforma donde caes después de tomar la moneda DK, avanza a la izquierda y déjate caer en el barril que te lleva hacia la letra "N".

Pasando al buitre, elimina a la rata y encontrarás la letra "G" a la izquierda.





LAVA LAGOON

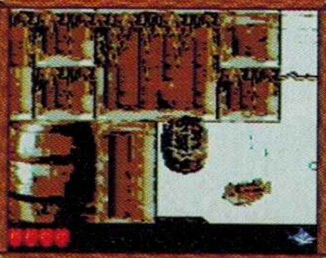


Cáele a la foca para enfriar el agua, entra al agua y al salir del otro lado, salta pegado a la izquierda para encontrar la letra "K" dentro de las cajas.

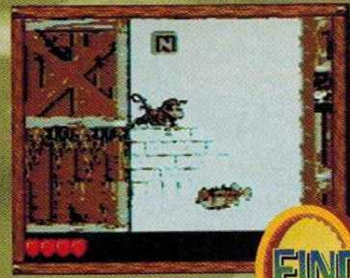


Después de la segunda foca, baja pegado a la izquierda para encontrar el barril que te transforma en Enguarde y en el fondo está la letra "O".

FIND THE TOKEN!!



Pasando la tercer foca, antes de llegar al anuncio de "Prohibido", a la izquierda en la esquina que forman las cajas a la altura del enemigo, hay un barril que no aparece hasta que lo tocas y te manda al bonus donde hay que encontrar la moneda (8).



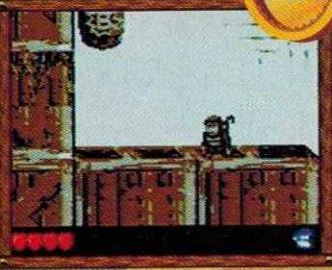
Después de la mitad de la escena, avanza y baja por el agua hasta librar las cajas que están enfrente y en cuanto puedas, sube para encontrar la letra "N".



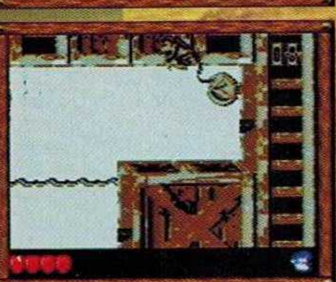
FIND THE TOKEN !!



De donde tomaste la letra "N", justo a la derecha hay un atajo que atraviesa las cajas, sube un poco y hay otro atajo que pasa entre las cajas, ahora baja un poco y ahí está la moneda DK.



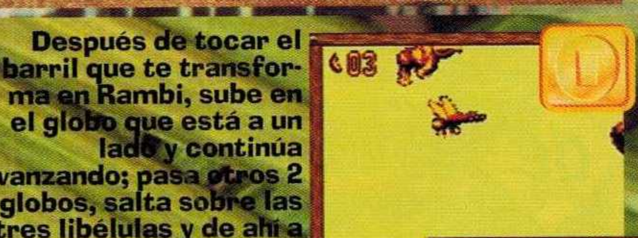
Después de tomar la letra "N", baja y continúa avanzando hasta donde hay una flecha de plátanos, sube por donde te indica la flecha y salta hacia la izquierda donde hay un barril que te lanza al bonus donde tienes que encontrar la moneda (9).



Después de la última foca, baja pegado hacia la izquierda para encontrar el barril que te transforma en pez espada y más abajo está la letra "G".

RED HOT RIDE

Abajo y un poco adelante del segundo globo está la letra "K"



Después de tocar el barril que te transforma en Rambi, sube en el globo que está a un lado y continúa avanzando; pasa otros 2 globos, salta sobre las tres libélulas y de ahí a un globo con el que puedes llegar a donde está la letra "O" protegida por dos enemigos, pero recuerda que tienes que caer un poco más adelante para alcanzar la tierra y no caerte, o también caer vertical, rebotar en el enemigo que está abajo y de ahí rebotar hacia la tierra.



COLLECT STARS!

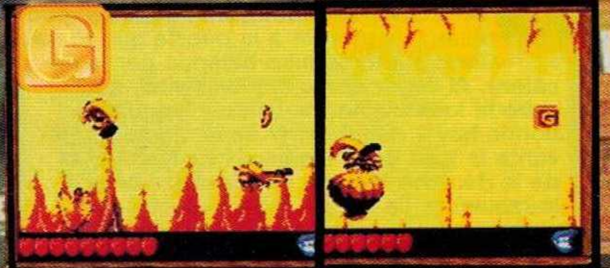


Pasando la mitad de la escena, avanza a la siguiente parte de tierra donde hay un barril DK, de ahí salta hacia la izquierda para caer en un globo con el que alcanzas el barril que está a la izquierda que te lanza al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas y así obtener la moneda (10).

Al salir del bonus tomas la letra "N".

Después de la mitad de la escena, pasando las libélulas avanza en el globo y salta a la abeja para caer en el siguiente globo y continúa avanzando, detente donde está el plátano para que al seguir bajando tomes la moneda DK.





Enseguida de que tomes la moneda DK, continúa avanzando, salta al siguiente globo y de ahí salta en las tres libélulas que están adelante.



TIPS de Kirby Super Star

Llegó la hora de darte algunos tips de este juego que sobra decir que es muy divertido.

de Comenzamos con:

Aquí hay que encontrar los 60 tesoros que se encuentran en 4 niveles de una inmensa cueva, para lograr un marcador de 9,999,990G.

NIVEL 1
The Great Cave Offensive

1 GOLD MEDAL

Este es el primero de ellos y es el más fácil, ya que sólo hay que caminar hacia la derecha del inicio del 1er nivel y lo encontrarás sin más problemas.

2 GOLD COIN

Avanza un poco a la derecha de donde encontraste el 1er. tesoro y verás 2 flores separadas por una piedra. Pégale a la piedra y saldrá una puerta donde encontrarás el 2o. tesoro.

3 WHIP

Sigue avanzando hacia la derecha y te encontrarás con 3 "Bomb Blocks" (esos que tienen el dibujo de una bomba en el centro). Destruye el primero dándole del lado derecho, luego el tercero pegándole del lado izquierdo y bájate para destruir los bloques con la estrella.

Si le pegas al 2o. "Bomb Block" saldrá lava que impedirá el acceso a este tesoro. Recuerda que si lo haces mal, puedes entrar y salir de esta parte usando las puertas.

4 CRYSTAL BALL

Para éste, es más fácil si tienes el poder de fighter y un compañero. Avanza y métete a la puerta que te lleva a la 2a. parte de este nivel. Continúa tu camino bajando por la escalera. Al llegar abajo hay un switch que sube la losa izquierda, úsalo y llegarás a donde hay 2 switches; el de la izquierda, levanta la losa de la izquierda (la No. 2) y el de la derecha levanta otra losa también a la izquierda (la No. 3). Activa ambos switches y corre para llegar al otro lado de la 3a. losa.

5 LUCKY CAT



Sigue tu camino y al llegar aquí destruye los bloques con estrella para subir por el hueco y tomar este tesoro.



6 SEIRYU SWORD

Ya en la 3a. parte de este primer nivel, vé hacia la derecha sin tocar estos bloques para no destruirlos.



Sube y vé ahora hacia la izquierda para pegarle a la piedra y hacer que el cofre caiga. Regresa hacia los bloques del principio de esta parte y toma el cofre rápido antes de que se destruya el piso y caigas a la lava.





7 SCREW BALL

Vuelve a subir y vé hacia la derecha para llegar aquí.



Destruye el bloque con la bomba y encontrarás el tesoro No. 7 al final del túnel.



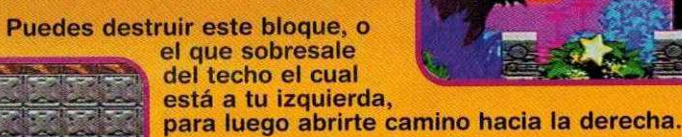
8 ECHIGO CANDY

Sal de este túnel y sube todo, dirigiéndote después a la derecha. Así llegarás al cuarto para salvarse.

Destruye el bloque arriba de la puerta y saldrá el cofre.



Puedes destruir este bloque, o el que sobresale del techo el cual está a tu izquierda, para luego abrirte camino hacia la derecha.

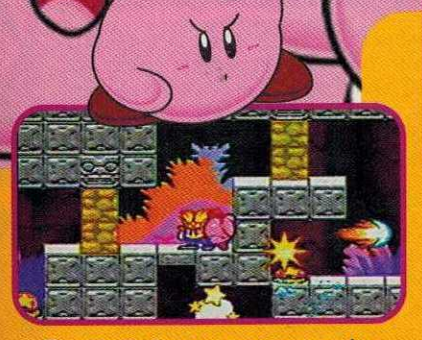




Aquí entra en juego tu compañero. Colócate como en la 1a. foto para que brinques y tu compañero se mueva a la derecha. Al ir cayendo tú, presiona hacia arriba en el control pad para usar a tu compañero como trampolín mientras éste activa el switch. Continúa subiendo para pasar del otro lado de la losa 4.



Ya del otro lado puedes activar el último switch usando tus poderes de fighter para llegar al 4o. tesoro.

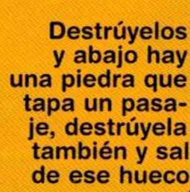


En caso de que no pases la losa 3, usando tus poderes como fighter, puedes activar el switch de la losa 2 para volver a intentarlo.

9 ZEBRA MASK



Avanza hacia la derecha y al bajar verás unos bloques con estrella.



Destrúyelos y abajo hay una piedra que tapa un pasaje, destrúyela también y sal de ese hueco para ir a la derecha y destruir estos bloques.



El 1o. te lleva a una vida y el 2o. deja caer el tesoro. Regresa hasta este punto para ir por el pasaje de abajo y llegar al tesoro.





10 STAR STONE



Entra a la 4a. parte del nivel, elimina a Bonker y sube por la escalera de la derecha. Ahora utiliza la escalera de la izquierda para llegar a donde está un cañón. Métete en él y dispara cuando esté apuntando hacia arriba. Así obtienes el décimo tesoro.



11 BEAST'S FANG

Regresa a la escalera por donde subiste después de eliminar a Bonker y sube por la que está a la derecha.

Avanza un poco hacia la derecha y baja por la escalera hasta llegar abajo. Vé hacia la derecha y destruye el bloque con estrella para que salgan las bolas con picos y entres por el tesoro.

12 BANDANNA

En la 5a. parte del 1er. nivel avanza hasta que pases las 2 plataformas que cuelgan de las cuerdas y llegues aquí.



Dispárale al bloque con bomba

Ahora, del lado derecho de donde estás hacia arriba, hay otro bloque con bomba que hay que destruir para obtener el cofre No. 12.



13 SPRING TIME

Aquí se necesita tener el poder de cutter, que lo puedes encontrar en la 4a. parte del nivel, así que si no lo tienes, regresa y lo encontrarás al final de la 4a. parte del nivel. De donde obtuviste "Bandanna", sigue tu camino hacia la derecha y cuando llegues a la plataforma que cuelga de la cuerda, córtala (la cuerda) y baja para que a tu derecha abras el cofre.





14 DIME



Este es fácil, ya que sólo hay que bajar nadando hasta el fondo, al inicio del Nivel 2.

15 GLASS SLIPPERS

Donde agarraste el anterior, hay que destruir los bloques que están abajo para llegar a este cofre.



Nada hacia arriba y entra a la puerta para que entres a otro cuarto con 4 puertas, una para salvarte y 3 que son parte del nivel. Comencemos con la puerta de la izquierda.

16 GOBLET



Al entrar, sólo necesitas ir hacia la izquierda y bajar para tocar este switch.

Ahora baja un poco y vé hacia la izquierda para tomar el cofre.

17 SAUCE PAN



Continúa bajando y al llegar al fondo, dispárale al switch como se ve en la foto, para que caiga el cofre y lo tomes antes de que se pierda en el abismo.

18 BRASS KNUCKLE



Nada a tu izquierda y toma el poder de Crash. Usalo para activar el switch y abrir la puerta.







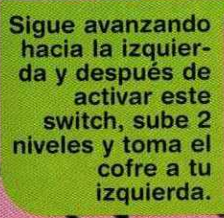
20 FISH FOSIL

21 BEAST FOSIL

Ahora vé a la orilla de la derecha y obtén el poder de Bomb para abrirte camino hacia este hueco y puedas entrar a esta puerta, donde hay 2 tesoros.

19 AMBER ROSE

Sigue avanzando hacia la izquierda y después de activar este switch, sube 2 niveles y toma el cofre a tu izquierda.



22 NUNCHUKS

Regresa hacia tu izquierda y sube hasta arriba. Métete al hueco de la derecha y elimina a Poppy Bros. Sr. para que salga un cofre del techo con los chacos.





23 BUCKET

Ahora vamos a la segunda puerta. Al comenzar, nada hacia la superficie, vé hacia tu derecha y vuelve a entrar al agua (desde aquí se puede ver el cofre). Sigue el camino por el agua que va a la izquierda y luego a la derecha hasta que llegues aquí, donde se ve un bloque con estrella. Rompe el bloque y nada contra la corriente para alcanzar el cofre.





24 SUMMER TIME





De este tesoro, continúa nadando hacia la derecha para romper el bloque con bomba y subir luego a la superficie. Vé ahora a la derecha y al llegar aquí a los picos, hacia la derecha hay energía. Toma la de la izquierda y rompe los bloques para alcanzar el tesoro.

25 100 DOLLAR COIN



Ya con el tesoro anterior, sigue tu camino hacia abajo y entra al agua, que te arrastrará hacia la izquierda. Esquiva las bolas con picos y cuando pases por esta parte, prepárate para tomar el cofre. Si no lo agarras, tendrás que volver a dar toda la vuelta.



Ya aquí sólo falta la 3a. puerta que apenas nos enviará al 3er. nivel.

26 ANCIENT GEM





Al entrar a esta puerta, sube por la pendiente eliminando a Poppy Bros Jr. y vuela para alcanzar el borde de arriba, activa el switch y saldrá a tu izquierda el tesoro.

27 FALCON HELMET

Regresa a donde estaba Poppy Bros. Jr. y baja por la escalera de la derecha. Ya abajo, vé hacia la derecha destruyendo los bloques rosas y al final encontrarás otro cofre.

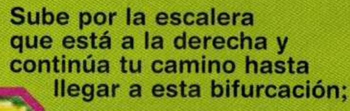
28 DUD

Vuelve a regresar al punto anterior (donde está Poppy Bros. Jr.), vé hacia tu derecha y hacia arriba. Al llegar aquí baja por la escalera y sigue hacia tu derecha. Verás un bloque de bomba que hay que activar para liberar el cofre.



29 TRUTH MIRROR





Sube por la escalera que está a la derecha y continúa tu camino hasta llegar a esta bifurcación; vé por abajo teniendo cuidado de los picos y de la corriente de aire. Al final de este pasillo se encuentra este cofre.





Nivel 3
The Great Cave Offensive

30 STAR TIARA

Este nivel es un castillo con 2 entradas. Comencemos por la de abajo. Al entrar a la primera puerta vé hacia la derecha y al nivel de arriba. Ahora regresa y en el 4o. hueco de derecha a izquierda (que está exactamente arriba de la puerta de inicio) está una puerta donde encuentras el tesoro No. 30.

31 TURTLE SHELL

Para éste necesitas el poder de Hammer o Stone (Hammer lo consigues al ir avanzando por la puerta de este nivel). Al inicio de esta puerta del 3er. nivel, vé hacia la izquierda y entra en esta puerta. Utiliza el mazo para abrirte camino hacia la puerta de abajo. Sigue avanzando por este camino y al llegar a un cuarto con 2 Burnin' Leos, adquiere sus poderes para crear a un compañero Burnin' Leo. Ahora vé hacia la puerta de arriba y elimina a este tipo para conseguir el cofre.

32 SWORD

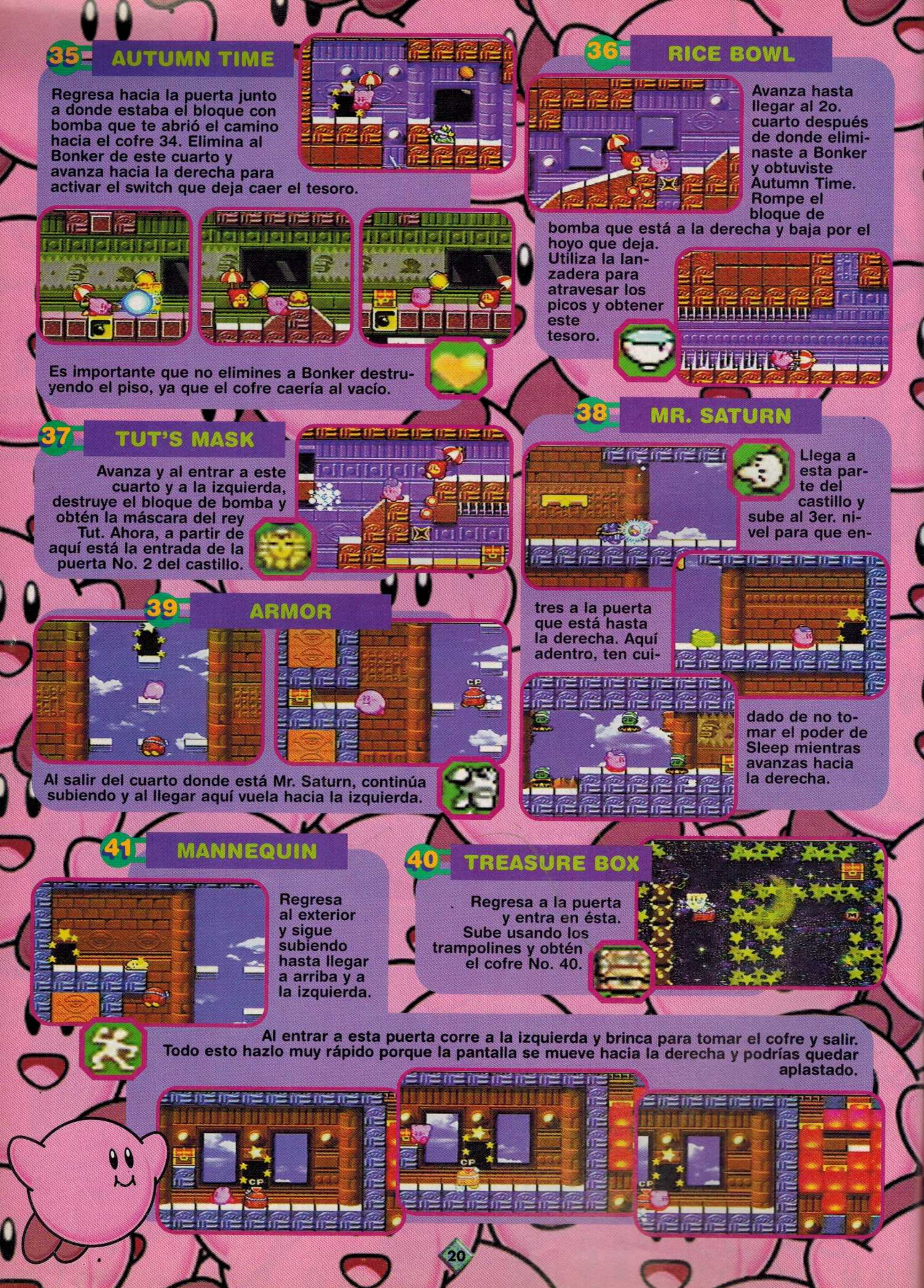
Sigue hacia la derecha y al llegar al siguiente cuarto, ábrete paso hacia el otro lado de esta pared. Mientras tu compañero (Burnin' Leo) prende la mecha del cañón, tú entra en él. Así entras al cuarto con este tesoro.

33 WARRIOR SHIELD

Del tesoro No. 32 regresa por el paso de abajo, para tomar la puerta que te lleva al cuarto con agua. Nada hacia la izquierda y hacia abajo para tomar el cofre.

34 UNICORN'S HORN

Regresa al principio de este nivel y entra ahora en la puerta de la derecha. Sube por las escaleras y entra al siguiente cuarto, es recomendable que lleves el poder de Parasol para que te cubra de las bombas que caen del techo. Vé hasta la izquierda y rompe el bloque de la bomba para introducirte en el hueco que deja. Ya adentro, sigue avanzando hacia la derecha llegarás al cofre.



35 AUTUMN TIME

Regresa hacia la puerta junto a donde estaba el bloque con bomba que te abrió el camino hacia el cofre 34. Elimina al Bonker de este cuarto y avanza hacia la derecha para activar el switch que deja caer el tesoro.

Es importante que no elimines a Bonker destruyendo el piso, ya que el cofre caería al vacío.

36 RICE BOWL

Avanza hasta llegar al 2o. cuarto después de donde eliminaste a Bonker y obtuviste Autumn Time. Rompe el bloque de bomba que está a la derecha y baja por el hoyo que deja. Utiliza la lanzadera para atravesar los picos y obtener este tesoro.

37 TUT'S MASK

Avanza y al entrar a este cuarto y a la izquierda, destruye el bloque de bomba y obtén la máscara del rey Tut. Ahora, a partir de aquí está la entrada de la puerta No. 2 del castillo.

38 MR. SATURN

Llega a esta parte del castillo y sube al 3er. nivel para que encuentres a la puerta que está hasta la derecha. Aquí adentro, ten cuidado de no tomar el poder de Sleep mientras avanzas hacia la derecha.

39 ARMOR

Al salir del cuarto donde está Mr. Saturn, continúa subiendo y al llegar aquí vuela hacia la izquierda.

41 MANNEQUIN

Regresa al exterior y sigue subiendo hasta llegar a arriba y a la izquierda.

40 TREASURE BOX

Regresa a la puerta y entra en ésta. Sube usando los trampolines y obtén el cofre No. 40.

Al entrar a esta puerta corre a la izquierda y brinca para tomar el cofre y salir. Todo esto hazlo muy rápido porque la pantalla se mueve hacia la derecha y podrías quedar aplastado.

42 GOLD CROWN

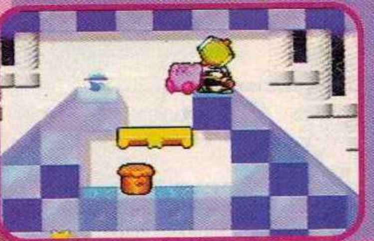


Este es un tesoro difícil de conseguir, pero no por ello imposible. Necesitas tomar primero Hammer y que tu compañero lleve cutter.

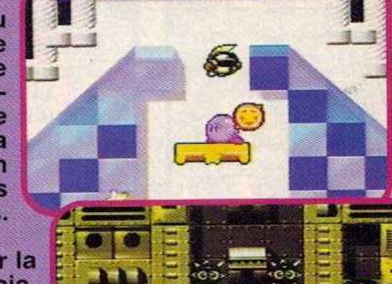


Es indispensable que ambos lleguen con estos poderes a este cuarto, para que destruyan la pared de la derecha de la puerta de arriba y puedan llegar al agua. Usando el martillo, destruye el piso que impide que llegues al fondo y pásate del otro lado para entrar en la puerta. Atraviesa el puente y llega al otro cuarto donde verás el tesoro. Para obtenerlo necesitas tener el poder de Stone (tu compañero debe seguir siendo cutter). Hasta arriba de este cuarto hay 2 puertas. Entra en la de la derecha y podrás obtener Stone. Ya con esto, rompe el tabique de bomba y déjate caer (usando tu poder de Stone) y al tocar fondo tomes el cofre.

43 KING'S CAPE



Aquí entra en juego tu compañero. Regresa al cuarto donde tomaste Stone y métete en la puerta de arriba para llegar a este cuarto.



Ahora cuando tu compañero corte la cuerda que sostiene la plataforma, tú déjate caer como piedra sobre el botón que activa los explosivos.

Al entrar por la puerta de abajo, sube y encontrarás este tesoro.

44 MODEL SHIP

Regresa al cuarto de donde comenzamos a explicar para obtener el cofre 42. Entra en la puerta de hasta arriba, elimina al jefe y entra en el cuarto donde están los cañones, tomando antes Fire. Aquí, sube hasta la parte de arriba y toma la puerta de la izquierda. Al entrar verás arriba de ti un switch que abre una losa más arriba. Tendrás que activar el switch y subir lo más rápido posible para alcanzar a entrar a la puerta antes de que se cierre la losa. Aquí no hay de otra más que ser rápido.





45 SUN RING



Ahora regresa al cuarto de los cañones para entrar en la puerta de la derecha (al salir del cuarto donde tomaste Model Ship, hasta arriba está la salida para que llegues más rápido a los cañones). Sube y cuando llegues a donde está el tomate que te llena toda tu energía, prende la vela usando Jet o Fire para que veas la entrada al tesoro 45.

NIVEL 4

The Great Cave Offensive



46 WINTER TIME



Al salir del cuarto del carrito, llegarás a esta parte. Vé hacia la izquierda y activa el switch que hace que salgan muchos enemigos de la pared y espera a que puedas meterte en el hoyo para entrar por el tesoro.

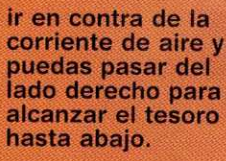


47 KATANA

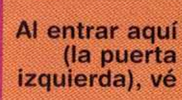


Ahora en este cuarto (antes de llegar a donde está el cuarto para salvar y las 3 puertas) al salir del cuarto del carrito, llegarás a esta parte donde existen corrientes de aire. Toma el poder de Jet que está arriba, cárgalo al máximo en esta parte y brinca sin soltar el botón Y, así tendrás el Jet cargado y ya puedes soltar el botón Y. Ahora baja y utiliza tu poder para ir en contra de la corriente de aire y puedas pasar del lado derecho para alcanzar el tesoro hasta abajo.









48 CHARM



Al entrar aquí (la puerta izquierda), vé hacia la izquierda y al llegar al puente, baja por donde cae agua para tomar este tesoro.



49 XMAS TREE



Continúa tu camino hacia la izquierda y lleva contigo el poder de Jet. Al llegar a los detonadores, prende la mecha del centro con el escape del Jet y métete en el cañón de enmedio a tu izquierda. Ahora en el cuarto donde llegas, destruye todos los bloques de bomba menos el de hasta abajo, así consigues este cofre.

Con esto entras en un cuarto con nubes por todos lados. Sube volando y a tu izquierda hay una puerta. Entra en ella y activa el switch derecho para que caiga el cofre. Sal de este cuarto.





50 KONG'S BARREL



Primero necesitas ir hasta la izquierda para activar el bloque con bomba, para que la mecha del cañón quede lista. Ahora utiliza el detonador de la derecha y métete en el cañón de la izquierda.



51 RAMA'S SCALE



Ahora, arriba a la derecha de la puerta del Tesoro 50, hay otra puerta. En este cuarto tienes que subir con mucho cuidado, ya que las paredes están tapizadas de bolas con picos. Hasta arriba está el tesoro. Sal al exterior.

53 TIRE



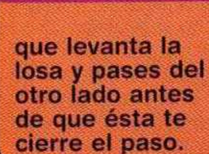
Saliendo del cuarto del Tesoro 52, vuela hacia arriba por el camino izquierdo y al llegar a la altura donde está el poder de Plasma, métete por donde están



las estrellitas hacia la derecha, para entrar posteriormente a esta puerta.



Aquí necesitas que tu compañero tome el poder de Tire para que subas en él y puedas conducir a toda velocidad hasta la derecha, actives el switch que levanta la losa y pases del otro lado antes de que ésta te cierre el paso.



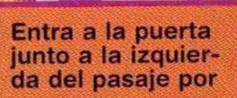


52 SHINY BAMBOU



Ahora vuela lo más que puedas a la izquierda y baja por aquí.





Entra a la puerta junto a la izquierda del pasaje por donde bajaste. Ahora necesitas la ayuda de un compañero para usar su cabeza como trampolín y destruir el bloque con estrella.



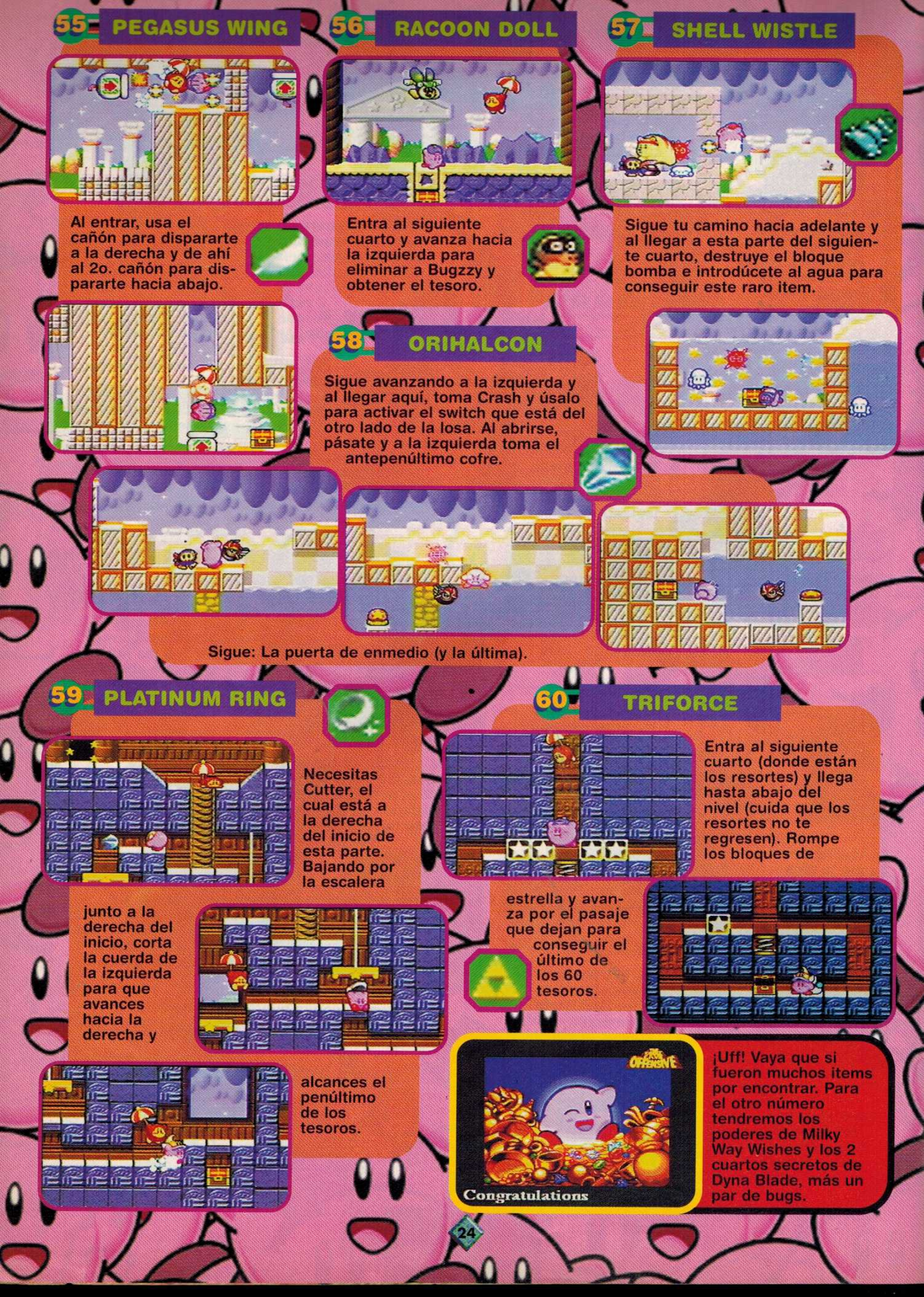
54 SPIRIT CHARME



Regresa al camino por donde venías volando (antes de entrar a las nubes), y a la misma altura donde está el poder de plasma, vé hacia la izquierda y entra a las nubes para que bajes (cuidado con no tomar Sleep hasta abajo).

Ahora entra en la puerta de la derecha e inmediatamente déjate caer por alguno de los huecos que tienes a los lados. Allí verás el cofre.

Continuemos con la puerta de la derecha.



55 PEGASUS WING

Al entrar, usa el cañón para dispararte a la derecha y de ahí al 2o. cañón para dispararte hacia abajo.

56 RACOON DOLL

Entra al siguiente cuarto y avanza hacia la izquierda para eliminar a Bugzzy y obtener el tesoro.

57 SHELL WISTLE

Sigue tu camino hacia adelante y al llegar a esta parte del siguiente cuarto, destruye el bloque bomba e introdúcete al agua para conseguir este raro item.

58 ORIHALCON

Sigue avanzando a la izquierda y al llegar aquí, toma Crash y úsalo para activar el switch que está del otro lado de la losa. Al abrirse, pásate y a la izquierda toma el antepenúltimo cofre.

Sigue: La puerta de enmedio (y la última).

59 PLATINUM RING

Necesitas Cutter, el cual está a la derecha del inicio de esta parte. Bajando por la escalera junto a la derecha del inicio, corta la cuerda de la izquierda para que avances hacia la derecha y alcances el penúltimo de los tesoros.

60 TRIFORCE

Entra al siguiente cuarto (donde están los resortes) y llega hasta abajo del nivel (cuida que los resortes no te regresen). Rompe los bloques de estrella y avanza por el pasaje que dejan para conseguir el último de los 60 tesoros.

¡Uff! Vaya que si fueron muchos items por encontrar. Para el otro número tendremos los poderes de Milky Way Wishes y los 2 cuartos secretos de Dyna Blade, más un par de bugs.

Hoy por mí..

Mañana por tí...

Hoy por mí... porque mi futuro está ahora y es indispensable mi comunicación con el mundo...

Inglés Sin Barreras el curso de inglés americano con explicaciones en español, me ofrece el éxito hoy..!!

Los videocassettes hacen su aprendizaje tan fácil como ver mi programa favorito de tv... con los Audiocassettes mejoran mi pronunciación en mi automóvil, en mi hogar o en el trabajo... y con los libros ilustrados me permiten aprender a leer, escribir y practicar lo aprendido.



Mañana por tí... porque la mejor herencia no es en efectivo... sino es una efectiva educación..!

Cuando pienso en mi familia, quiero lo mejor y lo mejor de todo es que con Inglés Sin Barreras los niños aprenden el inglés en forma natural, mirando, escuchando y repitiendo, tal como aprendemos el español, con la misma escritura, pronunciación y acentos usados en EEUU.. y así nuestra videocassetera se habrá convertido en nuestro mejor maestro familiar... Inglés Sin Barreras es mi mejor inversión..!!

El inglés es para siempre.. empiece a aprender inglés ahora mismo..!! llámenos gratis al 91-800-699-88, en la Ciudad de México llame al 420-10-00 o envíenos el cupón para recibír información adicional gratis.

EXTRA

DICIEMBRE 1996

Novedades

Muchas noticias interesantes este mes

Este mes tenemos varias noticias importantes sobre algunos juegos para el N64 e información en general, así que pasemos a las noticias.



Lo sentimos, Turok estará disponible hasta dentro de un par de meses.

Si leíste la sección "Página 64" del número anterior, entonces te estarás preguntando "¿Qué no habían dicho esos zoquetes del Club Mintiendo que en el mes de Noviembre iba a salir el juego de Turok?". Pues sí, esos eran los planes originales, pero una semana después de haber escrito eso, nos enteramos que Acclaim había decidido retrasar la salida de este juego para el mes de Febrero del 97. Más que nada los comentarios de Acclaim al respecto, es que ellos quieren "pulir" más este juego antes de que salga al mercado, pues quieren deshacerse de esa mala fama que tienen de producir muchos juegos y malos (algo que seguramente tiene que ver con los cambios de personal que se han dado en la compañía en los últimos meses). De cualquier forma, déjanos comentarte que la versión del juego en estos momentos ha sufrido una cantidad muy importante de cambios y podrás ver más armas, enemigos, efectos especiales increíbles como fuentes de luz en las explosiones y sobre todo escenarios de los que se tenían planeados para el juego. Iguana (el equipo que está desarrollando el juego) por su parte, ha dicho que Turok es un juego que impondrá nuevos estándares en lo que a ese género se refiere.

Hablando de Acclaim, esta compañía también anunció que parte del equipo de Iguana se encuentra ya trabajando en la versión de 64 bit del juego "Frank Thomas Big Hurt Baseball". Al momento de hacer este anuncio no se dieron muchos datos extras, pero se comentó que el juego será tan bueno como Turok y que los movimientos de los jugadores serán capturados por "Motion Capture". Esperamos que éste sea un buen título para el próximo año.

EA Victor de Japón (lo que sería la subsidiaria de Electronics Arts en ese país), anunció recientemente que para estos días tendrán listo el juego de J Ligue 97 para el N64. Este juego no es más que la adaptación del juego FIFA 97 que lanzará esta compañía en nuestro continente, pero quién sabe por qué decidieron venderlo primero en Japón y después por estos rumbos. La compañía mostró un par de imágenes de lo que lleva del juego y se ve bastante bien, inclusive en gráficos es superior al juego de Soccer de Konami, pero a mucha gente de la revista no le ha gustado mucho la movilidad de los juegos de Soccer de EA, esperemos que para este título cambie.

Y ya que estamos hablando del juego de Soccer de Konami (de él son las 2 fotos), esta compañía también ha presentado unas cuantas imágenes de cómo va el desarrollo del juego. Como podrás ver, el juego se ve interesante y aunque estas fotos corresponden a una etapa básica del desarrollo, se dice que el juego tendrá bastantes características, modos de juego y que el ángulo de la cámara cambiará dependiendo de la jugada que hagas. Como has de saber, los juegos de Soccer de Konami son excelentes y esperamos que este título lo veamos en nuestro continente o por lo menos en Latinoamérica, como ha pasado con los juegos de SNES.





Nintendo lanza el N64 en América

El pasado mes de septiembre, Nintendo of America lanzó (¡por fin!) en nuestro continente el N64. Tal como lo habíamos dicho, la venta de este sistema se tenía prevista para el Domingo 29 de Septiembre, pero como nunca falta un pelo en la sopa, una cadena de tiendas lo comenzó a vender en cuanto lo recibió (Jueves 26 de Septiembre) lo que ocasionó que las demás tiendas hablaran con Nintendo y recibieran también autorización para venderlo, así que para el Viernes 27 ya cualquier persona lo podía comprar.



Al fin, después de mucho tiempo de espera ya podemos disfrutar de este súper sistema.

En México el N64 se comenzó a vender a partir del Lunes 30 de Septiembre, pues como siempre pasa, los sistemas tuvieron que pasar por manos de nuestros siempre efectivos agentes de aduanas y además se les tuvo que incorporar el manual de instrucciones en español y al igual que en Estados Unidos, se reporta que este sistema también se movió muy rápido (Por cierto, como comentario adicional te podemos decir que en el vecino país del norte, se vendieron 350,000 unidades del N64 en una semana, si hacemos comparación veremos que a otros sistemas de 32 Bit les llevó mucho más tiempo alcanzar esa cantidad, al Sega Saturn le tomó 32 semanas y al Playstation 16).
Al momento de salir a la venta en todo América estaba disponible además de la consola, el adaptador para el RF Switch, los 6 controles de colores y obviamente los dos juegos que son Super Mario 64 y Pilotwings 64. Para estos días ya debe haber más juegos y el Memory Pack que se usa con los nuevos juegos (a partir de Wave Race).

¿Recuerdas que en pasados números y en esta misma sección comentábamos que Nintendo había anunciado el lanzamiento del Disk Drive para el N64 en el Shoshinkai de este año (efectuado el pasado mes de Noviembre en Tokyo, Japón y de donde obtendrás más información en el siguiente número de esta revista), pues recientemente la compañía acaba de dar más datos al respecto, la cual reproducimos a continuación para que estés un poco más enterado.
El nombre oficial del producto aún se desconoce, pero se le sigue llamando por su "nombre clave" que es el Disk Drive. Este Drive se acopla en la parte inferior del N64, los discos ópticos de 3-3/4 serán introducidos por la parte de adelante del DD.

Estos discos tendrán capacidad de 64 Megabytes (o sea 512 Megabits, 7 veces más la memoria de Super Mario 64 y 15 veces más que Kirby Super Star para SNES), a diferencia de los Chips (ROM's) de los cartuchos o los CD ROM's, el Disk Drive permitirá que su información sea modificada.

El tiempo de búsqueda normal es de 150 milisegundos y el tiempo de trasmisión de datos es de 1 Megabyte por segundo (para trasmitir los datos al CPU). Asimismo se dice que este sistema incluirá un "Jumper Pack" o expansión de Ram para el N64 de 1 ó 2 MB, así mejorará la capacidad de memoria de los discos y los cartuchos

Otro punto importante acerca de este periférico es que -según dicen- podría tener un precio aproximado de 99 dólares, el cual es "relativamente bajo" tomando en cuenta el tipo de periférico que es y los componentes que puede utilizar, aunque también hay que ver que el precio del N64 también es "relativamente bajo" si tomamos en cuenta los componentes y el poder de la máquina. También se comentó que es probable que los juegos del DD se compongan de Cartucho y Disco, aunque no se dijo si podrían ser solamente los discos, lo cual haría que los juegos para este sistema sean más baratos.

NOVEDADES

REPORTE AMOA '96

Como te habíamos comentado en anteriores reportes, anualmente se lleva a cabo la Expo de AMOA, que es una exposición exclusivamente de juegos de Arcade y esta vez se realizó en Dallas, Texas los días 26, 27 y 28 de septiembre y hasta allá mandamos a nuestro corresponsal para tenerte las últimas noticias.
Lamentablemente este año no se presentaron muchos juegos nuevos, pero de cualquier forma chécate nuestro siguiente reporte:
Midway presentó otra vez el juego de War Gods, sin embargo te podemos decir que la jugabilidad y movilidad ya la mejoraron mucho, ya que anteriormente estaba pésima y muy forzada, ahora sí es un juego aceptable para aquellos fans del estilo de pelea.
También Midway presentó una nueva versión del NBA Hang Time llamada NBA Maximum NBA Hang Time. Esta nueva versión tiene varias cosas nuevas, como nuevos logos de equipos, también han incluído a los nuevos talentos de la temporada '97 y ahora podrás incrementar tu porcentaje de tiro, este porcentaje lo puedes ver dependiendo el tamaño del círculo de color debajo de tu personaje, entre más grande esté, más posibilidades de encestar tienes. La movilidad está muy bien, como siempre.



Además presentó la nueva secuela del juego Cruis'n USA, pero con la gran diferencia de que ahora se llama Cruis'n World (Cruzando



el Mundo). Sí, ahora puedes seleccionar 12 pistas y cada una es de un país diferente y hay 2 pistas más que sólo saldrán cuando elijas la opción para correr Cruis'n World. Algunos de los países que podrás conocer son USA, Rusia, Italia, Francia, Japón, China, Inglaterra, Egipto, Alemania, México (aunque no reconocemos cuáles carreteras son). También puedes escoger de entre 12 diferentes autos, cada uno tiene distintas ventajas o cualidades, como mejor tracción, aceleración más rápida, arranque rápido y puedes elegir transmisión automática o manual. También tienes 3 tipos de perspectivas diferentes y puedes elegir la música que más te guste.

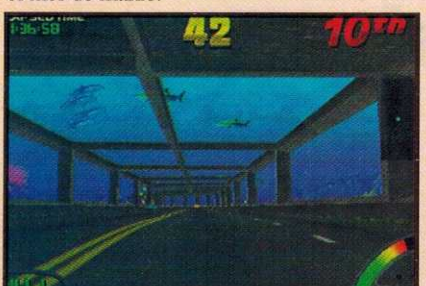


En la versión anterior de Cruis'n USA el juego se podía linkear para 2 jugadores, ahora en Cruis'n World puede linkear hasta 4 jugadores simultáneos. En lo que a movilidad y jugabilidad se refiere, está muy bien, pero lo que vimos era un prototipo y según nos comentó la gente de Midway, todavía lo van a mejorar.



Si lo llegas a jugar, al escoger el auto sólo podrás ver 4 autos y los demás están escondidos y sólo aparecerán al oprimir 2 botones simultáneamente, así mismo saldrán otras pistas o países al seleccionarlas.

Para todos aquellos fans de Mortal Kombat, Midway anunció la salida del título Mortal Kombat 4 a fin de año. Lo más probable es que lo presente en el Show del ACME'97 en el mes de marzo.



Capcom sólo presentó 2 juegos: Puzzle Fighter II del cual ya te habíamos hablado en números anteriores y X-Men vs. Street Fighter, un nuevo crossover de Capcom del que encontrarás un análisis en este número.

Su máxima novedad fue que próximamente saldrá la nueva secuela de Dark Stalkers, pero de eso ya te habíamos informado anteriormente.

Konami presentó 2 juegos, pero ambos son simuladores: Winding Heat (otro juego más de autos deportivos) aquí eliges de entre 14 autos y puedes correr en 3 tipos de pistas diferentes, las cuales tienen distintos grados de dificultad Begginer, Advanced, Expert. También puedes seleccionar la transmisión automática o manual, cuenta con 2 tipos de perspectiva. Este simulador puede ser linkeado hasta 4 jugadores simultáneos. La movilidad del volante no da mucho realismo en las vueltas y la sensación de los choques y colisiones no es muy buena, aparte de que no respeta la lógica de aceleración.





Wave Shark es un simulador de motos acuáticas está muy bien hecho en lo que a movilidad y jugabilidad se refiere, ya que la moto ski donde montas sí responde muy bien a la sensación del movimiento del juego. En lo que concierne a las gráficas poligonales está bien realizado. Este simulador es muy similar al Wave Race del N64, sólo que aquí en la mayor parte del juego, compites contra otros motoski (además de que en este juego te podrás dar cuenta que los sistemas de Arcade todavía son inferiores a lo que el N64 hace al compararlo con Wave Race), por desgracia debido a los fuertes movimientos que hace la moto, sólo pueden jugarlo mayores de 16 años.

SNK presentó King of Fighter '96 y 8 juegos nuevos.

Kizuna Encounter es un título que ya tuvo una versión anterior llamada Savage Reign, ahora la jugabilidad y movilidad han mejorado notablemente y el nuevo concepto que tiene es que puedes jugar en modo de Tag Team (esto es jugar en equipos de 2 vs. 2).



Ultimate 11 es la nueva secuela del Super Sidekicks 4, pero para ya no quemar el nombre le pusieron Ultimate 11. Esta versión no presenta grandes mejoras, la jugabilidad y movilidad es muy extraña y lo único nuevo es que ahora cuentas con una barra de energía que al llenarse puedes ejecutar un disparo muy potente, casi implacable. Y las gráficas también bajaron de calidad.

SNK presentó una versión (por cierto no muy esperada) de Samurai Shodown, en esta nueva secuela (la número 4) podrás seleccionar de entre 17 personajes, algunos reaparecen y otros son nuevos. La jugabilidad y movilidad regresaron a la de Samurai II, pero agregaron varias cosas, una de las más notorias es la de tener 2 barras de energía.

Bueno, próximamente te daremos algunos tips para este título, pero te podemos decir que definitivamente sí ha mejorado, aunque sea un poco.

Los otros 5 juegos más de SNK son Twinkle Star Sprites, Ghost Lop, Neo-Bomberman, Waku-Waku 7 y Take Winner, pero será muy difícil verlos en México.

Esperamos que en la siguiente exposición (que será el ACME '97 en el próximo mes de marzo) presenten más juegos nuevos y más que nada que sean buenos títulos.





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle CP 03100 México D.F. Sección S.O.S.

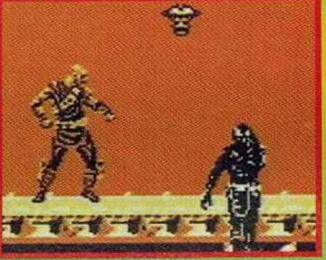
SMOKE ENABLED



192 234



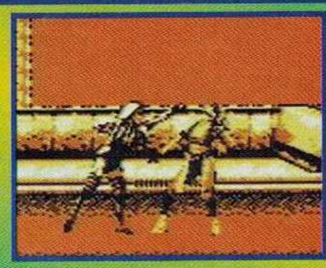
Cuando introduces el kódigo, aparece una pantalla con la leyenda de "Smoke Enabled", después de eso si quieres escoger a Smoke deberás dejar que te elimine el CPU o resetear el juego para llegar de nuevo a la pantalla de selección de peleador. Ahora ya podrás elegir a este misterioso y obscuro personaje.



THROWING DISABLE



100 100



Este kódigo funciona en el round en el que lo ejecutaste y sirve para que ni tú ni el peleador controlado por el CPU puedan ejecutar agarrones.

BLOCKING DISABLE



020 020



Al introducir esta clave harás que el peleador que maneja el CPU no pueda poner defensa para ningún ataque, el problema es que tú tampoco podrás.



A continuación te damos los "Mortal Kodes" que hay para la versión de GB del juego. Te recordamos que aquí puedes introducir un Mortal Kode antes de cada pelea contra el CPU, en la pantalla que se ve en la foto. Para cada kódigo los números indican el número de veces que tienes que mover el cursor hacia arriba (una vez que selecciones el símbolo, presiona el control hacia la derecha o izquierda para cambiar de casilla y ya que deciste presiona Start).



NO POWER BARS



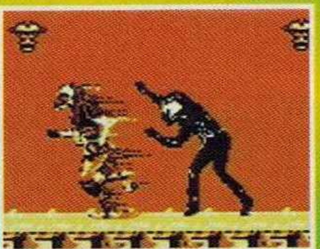
987 123



Este kódigo en realidad no tiene una función que altere al juego en si como pasa con los anteriores, puesto que con él pelearás como normalmente lo haces, sólo que no podrás ver cuánta energía te queda a ti o al jugador del CPU.

FIGHT SMOKE

205 205



Si quieres pelear contra Smoke pero controlado por el CPU deberás introducir este kódigo. El pelea bastante sucio, así que prepárate para enojarte un buen rato.

Para introducir los kódigos se utiliza la misma regla de la versión de SNES, así que si en lugar de presionar arriba presionas abajo comenzarás a poner los símbolos en forma descendente a partir de 9. Por lo tanto, si quieres poner un número alto (como 8) puedes presionar 2 veces abajo en lugar de hacerlo 8 veces hacia arriba.



Continuamos con Super Mario 64... Y de lleno donde nos quedamos el número anterior: el Course 6 y en la Segunda Estrella.

HAZY MAZE CAVE



Puedes subirte a lo alto de esta columna y de ahí saltar de tal manera que libres la reja y así te ahorres toda la vuelta.





Al comenzar avanzas hacia la derecha, en la siguiente parte está la estrella que aparece cuando tomas todas las monedas rojas



ELEVATE FOR 8 RED COINS

En la parte de arriba, con ayuda de la plataforma que gira alrededor.





En la parte de enmedio dentro de un bloque.



En la parte de enmedio en la esquina.

METAL-HEAD MARIO CAN MOVE!

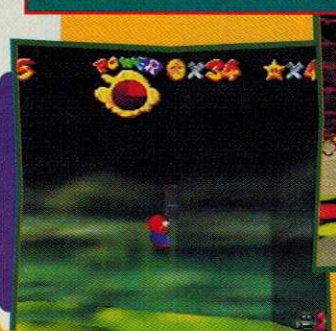
Al comenzar toma el camino de la izquierda y sube por donde caen las rocas, para después ir hacia el lago subterráneo y antes de bajar, toma la gorra metálica y baja rápido hacia el lago siguiendo el camino hasta activar el Switch! y abrir la reja que te da acceso a donde está la estrella 3, para alcanzarla tienes que ejecutar dos saltos largos, ya sabes... corres, matienes presionado el botón Z y saltas.

47





NAVIGATING THE TOXIC MAZE





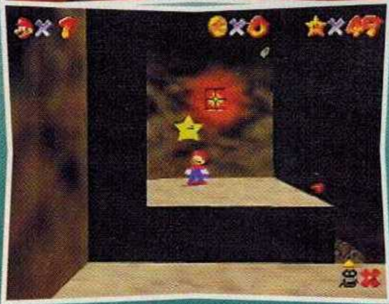
48

Al comenzar avanzas hacia la derecha y entras al HAZY MAZE, ahora fíjate en el mapa y tienes que llegar al punto indicado donde hay cuatro líneas en la pared, trepa por ésta y hay una puerta que te lleva al elevador con el que puedes llegar a la estrella 4.



WATCH FOR ROLLING ROCKS





Al comenzar, toma el camino de la izquierda y sube por donde caen las rocas y antes de entrar a la puerta metálica, salta rebotando en las paredes para llegar arriba donde está la sexta estrella de este curso.


50

Ya puedes abrir la STAR DOOR en el tercer piso



+100 COINS

18	6 enemigos en forma de chicle.
5	Al principio tomando por la derecha.
11	Murciélagos.
16	Monedas Rojas 8x2 que te da cada una.
10	Enemigos en forma de ojo.
5	Entrada al HAZY MAZE.
8	4 Enemigos tipo SMB2.
35	7 monedas azules activando el Switch en Hazy Maze.
5	Colgándote antes de tomar la estrella 5.
5	Antes del elevador que te lleva a la estrella 4.
5	Por donde caen las rocas.
8	Antes de bajar hacia el lago.
8	Alrededor de la estrella 1.
=139	



No olvides eliminar al enemigo que está antes de la estrella 3 y al murciélago que está en el Black Hole.


51



Bloque amarillo antes de bajar hacia el lago.
2 Eliminando a los topos.
Por donde está la estrella 5 colgándote.

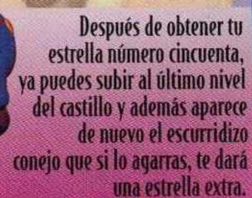




Al comenzar avanzas hacia la derecha y entras al HAZY MAZE, ahora fíjate en el mapa y tienes que llegar al punto indicado, donde hay una puerta que te lleva al elevador con el que puedes llegar a la reja del techo y así alcanzar el lugar donde está la estrella 5 colgándote.


49

A-MAZE-ING EMERGENCY EXIT



Después de obtener tu estrella número cincuenta, ya puedes subir al último nivel del castillo y además aparece de nuevo el escurridizo conejo que si lo agarras, te dará una estrella extra.


52







BOIL THE BIG BULLY

Llega hasta este jefe y sácalo de la plataforma a patadas para que al caer a la lava quede eliminado y así aparezca la primer estrella.


53

BULLY THE BULLIES

Avanza hasta llegar a donde están estos tres enemigos y colócate cerca de la orilla, salta y patea para que ellos se sigan y caigan a la lava, después de eliminarlos aparece el jefe que ya sabes a patadas lo lanzas hacia la lava para que aparezca la estrella 2.


54



8-COIN PUZZLE WITH 15 PIECES





Las 8 monedas rojas se encuentran sobre el rompecabezas de Bowser y al tomarlas en la esquina aparece la 3a. estrella de este curso.



RED-HOT LOG ROLLING

La estrella se encuentra detrás de la reja que ves al fondo (al comenzar la escena) y puedes llegar con ayuda de la gorra con alas o simplemente dando la vuelta a la escena y recorriendo el tronco como se ve en la foto.





HOT-FOOD-IT INTO THE VOLCANO





Esta estrella se encuentra dentro del volcán y tienes que ir subiendo por la orilla hasta llegar al lugar que se ve en la foto, donde te colocas en la punta de la columna y aparece una vida extra y desde ahí alcanzas a saltar a donde está la 5a. estrella.



ELEVATOR TOUR IN THE VOLCANO



Puedes ahorrarte una plataforma, pero gastas un poco de energía, ya que necesitas tocar la lava para que des un salto y alcances la segunda plataforma de un jalón.
Ya que estás frente a la estrella, no te arriesgues y ejecuta un salto largo para alcanzar la última plataforma como se ve en la foto.







+100 COINS

Fuera del volcán

- 1 Enemigos con cuernos.
- 5 En una plataforma rectangular a un lado del volcán.
- 8 En el octágono donde hay dos enemigos.
- 2 Enemigos con cuernos.
- 5 Bloque saltarín.
- 8 En donde aparece la estrella 2.
- 3 Enemigos con cuernos
- 5 Antes de llegar al primer jefe.
- 2 Enemigos con cuernos después del rompecabezas.
- 16 Monedas Rojas.
- 5 Aparecen cuando se forma el rompecabezas de Bowser.
- 5 Antes de llegar al rompecabezas de Bowser.



Con ayuda del caparazón

- 5 Debajo del puente levadizo.
- 4 En una curva, a un lado del volcán.
- 4 En las plataformas cuadradas que se sumergen.
- 8 Alrededor del ojo.
- 5 Enemigo ojo.
- 5 En la rampa que está en la esquina del nivel.
- 3 En la curva que está junto al bloque Rojo.
- 5 Enemigo ojo.
- 3 Alrededor del volcán.

=107

Dentro del volcán

- 20 Camino a la estrella 5.
- 2 Enemigos con cuernos.
- 4 Camino hacia la estrella 6.

=26
133 Total



Te recomiendo seguir la ruta según los elementos que te enumeramos, para que al tomar la moneda 100 no te afecte, ya que si la tomas desaparece el caparazón, además el tomar la moneda de los enemigos que están dentro del cañón es muy difícil, casi imposible.



VIDAS EXTRAS

Fuera del volcán

Con ayuda del caparazón:
A un lado del volcán, arriba de una rampa.
En una curva a un lado del volcán.
Arriba del lanza-llamas junto al volcán.
En la rampa que está en la esquina del nivel.
Detrás de donde aparece la estrella 1.
En la curva que está en la esquina del nivel.

Dentro del volcán
En la penúltima columna, antes de tomar la estrella 5.



SHIFTING SAND LAND

IN THE TALONS OF THE BIG BIRD

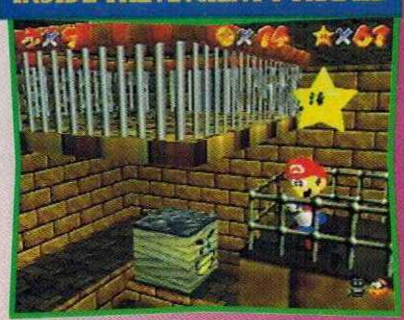


Avanza hasta donde está el oasis y súbete en la columna (lo puedes hacer caminando) y espera a que el buitre se acerque para que des un salto vertical y lo toques, así le quitas la estrella que tiene en las patas y la puedes tomar bajando de la columna.

60



INSIDE THE ANCIENT PYRAMID



Esta estrella se encuentra en el interior de la pirámide y en lo más alto, tienes que seguir el camino que va alrededor de la pirámide.

62

SHINING ATOP THE PYRAMID



Para subir a la plataforma, ejecuta un salto hacia atrás donde indica la foto.



61

La segunda estrella está en un hueco, casi en la punta de la pirámide, puedes llegar con ayuda del caparazón y cuando comiences a subir, salta para no irte hacia atrás, o también puedes llegar volando.

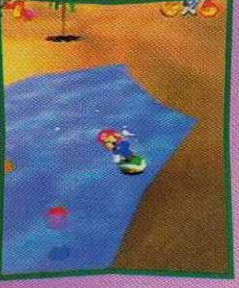
FREE FLYING FOR 8 RED COINS

Esta estrella aparece entre el bloque que te da la gorra con alas y el que te da el caparazón, para que aparezca toma las 8 monedas rojas.

64



Debajo de la plataforma donde está el bloque con caparazón dentro del bloque que destruyes con un golpe.



En el oasis.

En la esquina detrás de donde empiezas



En el aire hay 4 cada una entre dos columnas.



En donde están los cubos que giran.





STAND TALL ON THE FOUR PILLARS









Ahora tienes que tomar la gorra con alas y pararte en las cuatro columnas para se destruya la punta de la pirámide y así puedas entrar por el hoyo que se descubre, ya dentro de la pirámide bajarás por un especie de elevador con el que puedes entrar por el túnel que está al centro de la pirámide, ahí te esperan los jefes que son dos manos de roca, la técnica es simple, tan solo ataca a la mano que se queda en su lugar, justo cuando se abre el ojo que está en la palma, hasta eliminarlos.

63

PYRAMID PUZZLE

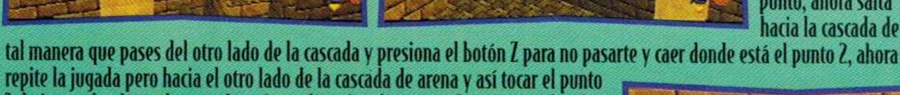
65





Para que aparezca esta estrella, es necesario tocar 5 puntos específicos, así que entra a la pirámide y sube a lo más alto como si fueras a tomar la estrella 3, pero baja por la orilla de la cascada de arena como se ve en la foto para tocar el primer punto, ahora salta hacia la cascada de tal manera que pases del otro lado de la cascada y presiona el botón Z para no pasarte y caer donde está el punto 2, ahora repite la jugada pero hacia el otro lado de la cascada de arena y así tocar el punto 3, baja por donde cae la cascada y sigue el camino de arena, ahí pasas por los dos puntos faltantes y al final aparece la estrella, pero recuerda saltar al pasar cerca de ella o te caerás.









+100 COINS

Fuera de la Pirámide	
16	Monedas rojas (8).
10	Bloque saltarín (2).
2	Bomba.
6	Enemigos de rehilete (3).
3	Goombas.
3	Pequeño Bloque.
20	Gusano (4).
4	Sobre las columnas.
5	Debajo de donde aparece la estrella 1.
5	En la parte media de la pirámide.
= 74	



66

Dentro de la pirámide	
15	Activando el Switch que hace aparecer las monedas azules (3).
9	Bomba.
2	Primer nivel.
8	Segundo nivel colgándote.
5	Tercer nivel colgándote.
4	Tercer nivel.
4	Entre el cuarto y quinto nivel.
10	Antes de tomar la estrella 3.
5	Bajando hacia la cascada de arena, tocando los puntos especiales para la estrella 6.
= 62	
total= 136	



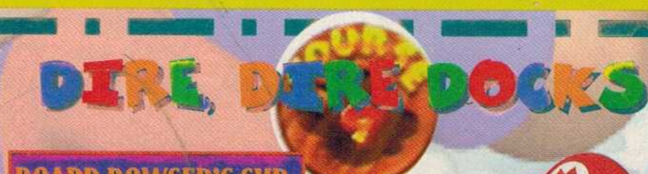
VIDAS EXTRAS

Fuera de la pirámide

A la izquierda de donde comienzas entre dos remolinos.
Al centro del remolino que está en la esquina del nivel, por donde está el caparazón.
En un bloque que está a la derecha de la entrada de la pirámide.

Dentro de la pirámide

Entrando a la izquierda , arriba del Bloque sonriente.
En un bloque que está oculto a un lado de las escaleras que te llevan al segundo nivel.
Arriba de la reja cuadrada llegas con ayuda del Warp.



BOARD BOWSER'S SUB

La primera estrella está arriba del submarino, activa el Switch ! para que aparezcan unos bloques, que utilizas como escalones para alcanzar el submarino.
Ya puedes entrar al segundo Bowser.



67









CHESTS IN THE CURRENT

Para que aparezca esta estrella, es necesario abrir los cofres que están en el fondo en el orden adecuado, primero es el cofre que está cerca de la concha, después el que está más cerca del túnel, después viendo el túnel de frente, el que está a la izquierda y por último el cofre que está cerca del remolino.


68

BOWSER IN THE FIRE SEA

Esta estrella la obtienes al tomar las 8 monedas rojas y aparece arriba, entre el corazón que te da energía y la penúltima columna (para subir rebota entre las paredes).


69







En el primer nivel subiendo por el camino de reja.

Subiendo a un lado de la primera plataforma que se balancea.

Al subir por la segunda columna, sube al elevador y bájate rápido porque debajo de él, está la moneda roja.





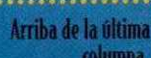
Da un salto doble para alcanzar la moneda que está en el cuarto del elevador o cuélgate del techo.



Pasando el lanza-fuego arriba a la derecha, donde está un enemigo.







Al subir por las plataformas que suben y bajan.

Frente al último lanza-llamas.

Arriba de la última columna.

VIDAS EXTRAS

Al comenzar a un lado del bloque que te estorba.

En un bloque amarillo, al subir por las plataformas que suben y bajan.

En un bloque amarillo entre las dos últimas columnas, rebota entre las paredes para subir.





Contra Bowser pudes colocarte cerca de una orilla y cuando corra hacia ti ejecuta un salto hacia atrás, manteniendo presionado el botón Z, así quedas detrás de él y ahora sólo tómalo de la cola y suéltalo para estrellarlo.

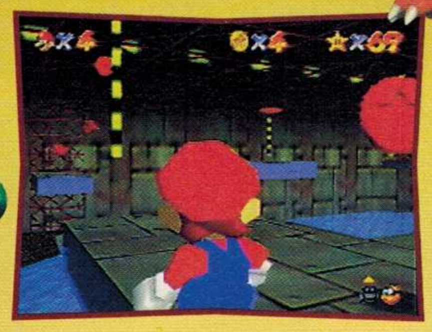
POLE-JUMPING FOR RED COINS



Para que aparezca esta estrella es necesario tomar las 8 monedas rojas, pero antes tienes que vencer al segundo Bowser, de lo contrario no aparecerán las cuerdas de donde te cuelgas.

Activa el Switch ! y no te subas por los bloques que están cerca, avanza y sube por las escaleras que se forman más adelante para llegar a donde se ve en la foto, ahí está una moneda roja, después trepa a la cuerda y en el camino hay otras dos monedas rojas y en la plataforma que se ve al fondo hay una más.







Otras tres monedas están del otro lado de la escena y llegas por medio de las cuerdas.

70

La última moneda se ve al fondo de esta foto y recuerda que Mario salta hacia su espalda cuando estás colgado, así que te recomiendo colocar la cámara en ángulo adecuado para hacer más fácil el cálculo de tus saltos.



THROUGH THE JET STREAM



Para que aparezca esta estrella, es necesario que vayas al lugar donde estaba el submarino y te coloques arriba de la corriente de agua que fluye del fondo, de tal forma que tú estés al centro de los aros que van subiendo y así aparece la estrella en el fondo, ahora ve al bloque verde para convertirte en Metal Mario y sin ningún problema tomes la estrella.

71



THE MANTA RAY'S REWARD

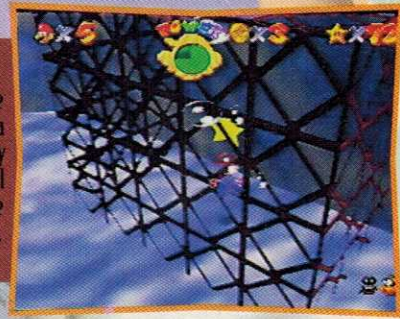
Ahora tienes que seguir a la mantarraya, de tal manera que pases por el centro de los aros que va dejando, después de pasar por 5 seguidos, aparece la estrella arriba del remolino, así que ten cuidado al tomar la estrella.

72

COLLECT THE CAPS...

La sexta estrella está encerrada en el fondo por donde estaba el submarino, para tomarla tienes que tomar la gorra del bloque azul, después nadar hacia el fondo y atravesar la reja para tomar la estrella, cuidado con el hueco en la pared, ya que te jala y te regresa al exterior del castillo.

73



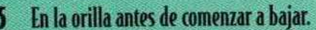


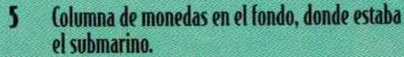


Ya que puedas subir al segundo nivel del castillo, habla con Toad que está casi debajo de las escaleras para que te regale una estrella.



75





5 En la orilla antes de comenzar a bajar.
10 Dos columnas de monedas cerca de la concha.
3 En el fondo.
16 Dos aros de monedas antes del túnel.
8 Aro de monedas en el túnel.
8 Aro de monedas en el fondo, donde estaba el submarino.

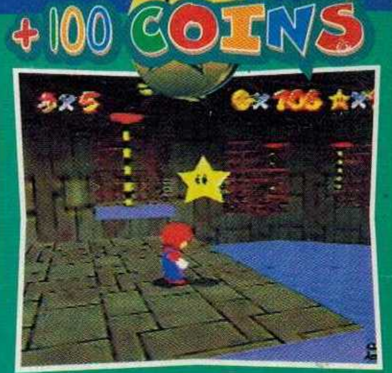
5 Columna de monedas en el fondo, donde estaba el submarino.
5 En la superficie en la orilla.
16 De las monedas Rojas (8).
40 Monedas azules que aparecen al activar el Switch que está en el lugar que se ve en la foto (8).
=106







+100 COINS



SNOWMAN'S LAND

CHILL WITH THE BULLY

La segunda estrella la obtienes al eliminar al jefe que está sobre la plataforma de hielo, utiliza la técnica de patear hasta sacarlo de la plataforma.



77





IN THE DEEP FREEZE

Esta estrella está dentro de una especie de laberinto en 3D, para llegar a ella trepa como se ve en la foto para subir a lo más alto y de ahí caerle a la estrella.



78

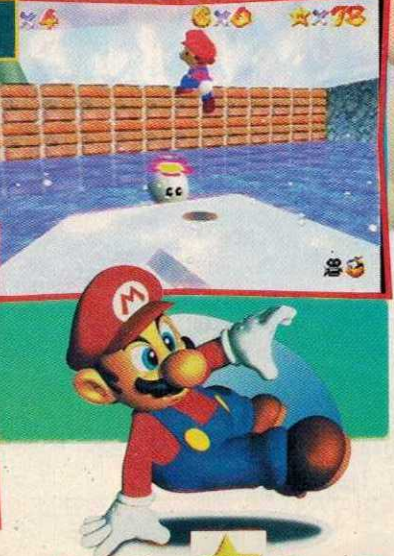
WHIRL FROM THE FREEZING POND



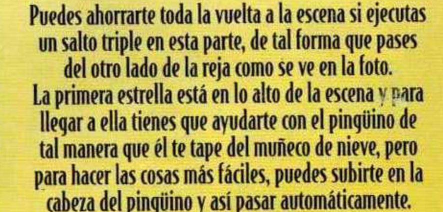
Cae sobre el enemigo que se ve en la foto, para que salgas volando y así alcances a llegar hasta el piso que se ve al frente, donde está un bloque amarillo que contiene la estrella.

79





SNOWMAN'S BIG HEAD



Puedes ahorrarte toda la vuelta a la escena si ejecutas un salto triple en esta parte, de tal forma que pases del otro lado de la reja como se ve en la foto.
La primera estrella está en lo alto de la escena y para llegar a ella tienes que ayudarte con el pingüino de tal manera que él te tape del muñeco de nieve, pero para hacer las cosas más fáciles, puedes subirte en la cabeza del pingüino y así pasar automáticamente.



76







SHELL SHREDDIN' FOR RED COINS

Esta estrella aparece cuando tomas las 8 monedas rojas, pero para lograrlo primero tienes que regresar a donde está la estrella 4, así que ya sabes salta sobre el enemigo para que girando desciendas donde está un bloque amarillo que contiene un caparazón y así avanzas por arriba donde hay 4 monedas rojas, además con el caparazón puedes tomar las dos monedas rojas que están debajo del jefe donde no puedes nadar.

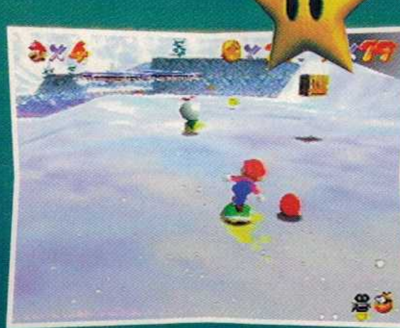
80



INTO THE IGLOO

Primero tienes que llegar al iglú para esto puedes subir a la cabeza del pingüino y saltar como indica la foto, o si eres bueno para los saltos hacia atrás, inténtalo desde el otro lado del iglú, entra agachado al iglú y ya dentro, en la esquina del fondo a la derecha hay un bloque azul, para llegar a él tienes que trepar por el muro y pasar por el hueco que hay en la parte de arriba, ya con el poder de la gorra puedes atravesar el hielo para tomar la estrella que está casi en la entrada.













VIDAS EXTRAS



En un bloque amarillo.

En la punta del árbol que está en lo más alto de la escena.

Dentro del iglú, en un bloque amarillo.

Dentro del iglú, encerrado en el hielo.





2	Al comenzar hacia la estrella 3
9	Enemigos en forma de huevo(3)
5	Enemigo que sale de la moneda
6	Muñecos de nieve(2)
3	Enemigo en forma de huevo
2	Enemigo rojo con helice
16	Monedas Rojas (8)
9	Enemigos en forma de huevo(3)
3	Muñeco de nieve
5	Enemigo que sale de la moneda
12	Enemigos en forma de huevo(4)
5	Camino a la estrella 1
8	Bajando del iglu
3	Muñeco de nieve que esta por donde tomas el caparazon

Dentro del iglú

9	Enemigos en forma de huevo(3)
3	Goombas
3	En un bloque amarillo
3	Fuera del hielo
20	Dentro del hielo

=126




NINTENDO64
THE FUN MACHINE
SUPER MARIO 64
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
WAVE RACE 64
Cruis'n USA
NBA HANG TIME
KILLER INSTINCT GOLD
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
PILOTWINGS 64
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64



Seguramente tienes muchas dudas, pues la información de este juego fue muy poca (cosa común dentro de Nintendo y Capcom), pero para que ya no sufras, pondremos fin a muchas de tus inquietudes.



Primero que nada hablemos de la memoria. Es increíble ver lo que Capcom logró con este juego, pues todas las opciones, personajes y movimientos que verás a continuación, quedaron dentro de un cartucho de 32 Megabits (Hay que recordar que el juego de Super Street Fighter II también tiene la misma memoria). Además de eso, Capcom utilizó un chip especial para acelerar el procesamiento de datos y así hacer el juego más fluído.

Bien, al parecer tu SNES todavía te dará algunos buenos pretextos para que sigas jugando con él, puesto que el siguiente juego del cual daremos un ligero adelanto sólo saldrá para este sistema de Nintendo. Pero antes que nada, te debemos recordar que este título se llama Street Fighter Alpha 2 y no Zero como lo conocemos en nuestro país (por la cuestión de que en EU conocieron esta versión precisamente como Alpha), pero como podrás ver a continuación, se trata de la traslación del juego SF Zero 2 (¿Alguna duda?, sino, eres un genio por entender nuestras "claras explicaciones").







La primera sorpresa con la que te encontrarás es que aquí tenemos a todos los personajes de la versión Arcade. Ninguno quedó fuera y todos tienen sus movimientos especiales y los súper combos (además, a diferencia del primer SFA, ahora cada personaje tiene su propio escenario). También encontraremos opciones especiales para la versión de SNES, esto último no es algo muy espectacular, pues todas las versiones que han salido para este sistema han tenido opciones muy interesantes.

Aunque también hay que ser sinceros y mencionar que un problema que pueden encontrar los jugadores, es que los personajes son un poco "chaparros", esto es con varios propósitos, como el hecho de poder hacer que los personajes grandes como Zangief, Sagat o Birdie no desentonaran por su gran tamaño si hubieran tenido que hacerlos al mismo tamaño que los otros (O sea: Cuestión de Sprites).



¿Qué tiene Street Fighter Alpha 2?

Ya hablamos que todos los personajes de la versión de Arcade están en este juego, pero ahora te diremos que ellos son Ryu, Ken, Chun-Li, Guy, Charlie, Sodom, Birdie, Rose, Dan, Sagat, Adon, M. Bison, Akuma (del primer Street Fighter Alpha) Zangief, Dhalsim, Gen, Rolento y Sakura (los nuevos personajes) los que nos da un gran total de 18 personajes.



En este juego tienes además del marcador de energía, uno extra en la parte baja de la pantalla y el cual se va llenando conforme vas ejecutando ataques o eres golpeado, al llenarse en uno de sus 3 niveles ya podrás ejecutar ya sea los "Original Combo" o el "Custom Combo". Al marcar cualquiera de estos combos la pantalla se obscurecerá y habrá una ligera pausa para fines más dramáticos que útiles.





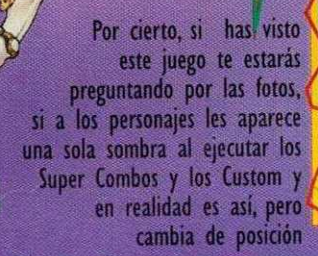




El Combo Original es aquel súper poder típico de este tipo de serie (desde el Super Street Fighter 2 Turbo), en donde si marcas doble secuencia de cierto tipo de poderes, estos serán más fuertes. Cada peleador cuenta con un mínimo de 2 de estos poderes (inclusive hay personajes que tienen más Original Combo que poderes normales, como Charlie). En este juego, como tienes 3 niveles de energía, puedes ejecutar estos movimientos con diferente poder, eso dependerá de si ejecutas las secuencias presionando 1, 2 ó 3 botones. Es obvio que si presionas los 3, el movimiento será más potente, pero también te gastarás toda tu energía acumulada. Si eliminas a tu enemigo con uno de estos poderes, verás en la pantalla un Flash de adorno.



Para poder activar el Custom Combo, debes presionar 2 botones de golpe y uno de patada (ó 2 de patada y uno de golpe), al hacerlo tu personaje será más rápido y podrás ejecutar una serie de ataques en forma continua. Cuentas con cierto tiempo para hacer esto (aparece un marcador que indica el tiempo restante encima del marcador de poder), en relación al nivel de energía que tengas, al ejecutar este poder.



Por cierto, si has visto este juego te estarás preguntando por las fotos, si a los personajes les aparece una sola sombra al ejecutar los Super Combos y los Custom y en realidad es así, pero cambia de posición rápidamente dando elefecto de ser varias sombras transparentes (algo así como lo que pasa cuando Cage ejecuta sus poderes que dejan sombras en MK I y II.







Tal como lo prometimos, te presentamos un pequeño avance de este juego programado por Capcom y comercializado por Nintendo. Es bastante probable que para el siguiente número tengamos otro reporte pero con cosas más a fondo como cuáles son las opciones exactas que tiene, información acerca de los counters y tablas con los movimientos de los personajes, pero por lo pronto esto es todo lo que te podemos informar.

TOPS · TOPS · TOPS · TOPS · TOPS · TOPS

A continuación tenemos la lista de Tops que se publican anualmente, en esta lista encontraras los récords, tiempos y porcentajes que han logrado muchos de los lectores en este año y los anteriores. Hay que recordar que el mérito de los Tops no siempre es obtener la mayor puntuación o porcentaje, pues muchas veces es mas difícil obtener un porcentage menor que uno mayor.

DONKEY KONG COUNTRY
47 Min 101%
LUIS VEGA GARCIA

STAR FOX
19%
A.M.H. Y CHRISTIAN DE LA CRUZ

BART´S NIGHTMARE
7,770
ALFONSO DOMINGUEZ ALONSO

TINY TOON ADVENTURES
9,999,990
ALFONSO DOMINGUEZ ALONSO

DUCK HUNT
999,200
ALFONSO DOMINGUEZ ALONSO

SUPER MARIO BROS.
9,999,900
ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ

DONKEY KONG (GB)
Stage 9 Tiempo 1444
ARTURO R. CASTREJON

DR. MARIO
4 V. 24 HI
GUS RODRIGUEZ

SUPER SMASH TV
999,999,999
JAVIER CHAVEZ "CONEJO"

WORLD HEROES 2
99,999,990
FABIAN RAMIREZ SANTAMARIA

FINAL FIGHT 2
3,716,006
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA

SUPER GOAL!
MEX 99 ALE 00
JUAN MANUEL MEDINA RONQUILLO

GOAL!
MEX 99 ITA 00
JUAN MANUEL CASTRO

SUPER PUNCH OUT!
255 W - 0 L
LUIS CARLOS CABALLERO C.

CONTRA
5,802,100
NEFTALI METZGER

SUPER METROID
15%
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA

53 Min.
ALFREDO MOLLEDA HERNANDEZ

ZELDA 3 A LINK TO THE PAST
0 JUEGOS.
HYOGA Y JUAN JOSE MENDOZA MEDINA

TETRIS
Level 9* HI 2
PABLO ORTEGA

SPIDER MAN & X MEN IN ARCADE´S REVENGE
10,077,650
VALETE VAZQUEZ

SUPER STAR WARS
5, 000,550
VALENTE VAZQUEZ

SONIC BLASTMAN
572,400
WALTER NOE URBINA GONZALEZ

T.M.N.T. IV
19"11
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA

SUPER STREET FIGHTER II
05"543
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA

MARIO PAINT
Record para eliminar moscas en 15 niveles.
JORGE HERRERA ESPINDOLA

TOPS · TOPS · TOPS · TOPS · TOPS · TOPS

STUNT RACE FX

NOVICE CLASS.
AQUA TUNEL.
1´47"16
JORGE FERNANDO PEREZ RAMOS.

SUNSET VALLEY.
1´46"23
JORGE FERNANDO PEREZ RAMOS.

EASY RIDE.
1´19"86
JORGE FERNANDO PEREZ RAMOS.

NIGTH OWL.
2´16"82
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

MASTER CLASS.
BIG RAVINE.
1´45"33
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA.

BIG RAVINE.
2´27"09
JORGE FERNANDO PEREZ RAMOS.

STUNT TRAX.
BONUS 1.
0´13"38
JORGE FERNANDO PEREZ RAMOS.

BONUS 2.
0´12"75
JORGE FERNANDO PEREZ RAMOS.

BONUS 3.
0´12"28
JORGE FERNANDO PEREZ RAMOS.

RADIO CONTROL 1.
0´06"72
EMMANUEL RAMIREZ ROMERO.

RADIO CONTROL 2.
0´07"27
EMMANUEL RAMIREZ ROMERO.

RADIO CONTROL 3.
0´07"22
JOSE L. LEZAMA M.

RADIO CONTROL 4.
0´08"21
RAFAEL GODIÑEZ P.

SUPER MARIO KART

MUSHROOM CUP.
DONUT PLAINS 1.
1´19"79
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

MARIO CIRCUIT 2.
1´20"36.
GUILLERMO HURTADO VALDEZ.

FLOWER CUP.
MARIO CIRCUIT 3.
1´36"36
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

CHOCOLATE ISLAND 1.
1´01"65
GUSTAVO CORTEZ AGUILAR.

GHOST VALLEY 2.
1´05"35
GUILLERMO HURTADO VALDEZ.

DONUT PLAINS 2.
1´32"92
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

STAR CUP.
MARIO CIRCUIT 4.
1´47"85
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

VANILLA LAKE 1.
0´58"54
OLIVER HERNAN GONZALEZ.

KOOPA BEACH 1.
0´57"17
LUIS FELIPE E. MEDINA.

CHOCOLATE ISLAND 2.
1´14"63
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

BOWSER CASTLE 3.
1´39"79
EMMANUEL ENRIQUE ESCALANTE C.

DONUT PLAINS 3.
1´28"12
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

SPECIAL CUP.
GHOST VALLEY 3.
1´26"41
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

VANILLA LAKE 2.
0´56"53
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA

SUPER PUNCH OUT!

MINIOR CIRCUIT.
GABBY JAY.
0´05"98
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

BEAR HUGGER.
0´16"62
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

PISTON HURRICANE.
0´05"52
ALFRED M.H.

BALD BULL
0´07"84
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

WORLD CIRCUIT.
SUPER MACHOMAN.
0´10"01
ALFRED M.H.

ARAN RYAN.
0´08"41
ALFRED M.H.

HEIKE KAREGO.
0´09"86
ALFRED M.H.

MAD CLOW.
0´09"01
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

MAJOR CIRCUIT.
MR. SANDMAN.
0´12"58
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

BOB CHARLIE.
0´05"73
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

DRAGON CHAN.
0´07"39
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

MASKED MUSCULE.
0´06"45
ALFRED M.H.

SPECIAL CIRCUIT.
NARCIS PRINCE
0´08"60
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

NICK BRUISER.
0´08"64
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA.

UNIRACERS

CRAWLER
ZOOM ZOO.
0´24"02
EL CLUB SIN NOMBRE.

BOWL.
538 pts.
XYX.

SWITCHER.
1´04"46
JOE FARTMAN.

WALKER.
PING PONG.
0´20"37
EL CLUB SIN NOMBRE.

HILL CLIMB.
480 pts.
JESUS BENJAMIN SANCHEZ

HOPPER.
HAIRPIN HILL.
0´11"76
EL CLUB SIN NOMBRE.

JUMPER.
WOBBLE.
0´45"41
XYX.

TWINPEAK.
0´37"10
JOE FARTMAN.

SMALL CUT.
0´14"81
XYX.

BOUNDER.
JUMPOVER.
0´17"05
EL CLUB SIN NOMBRE.

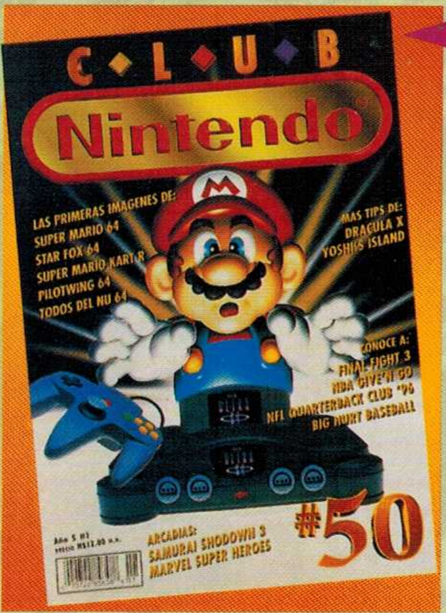
RUNNER.
DOWN+UP.
0´38"06
JOE FARTMAN.

FIRE SCAPE.
0´08"57
EL CLUB SIN NOMBRE.

HUNTER.
TO AND FRO.
0´15"00
EL CLUB SIN NOMBRE.



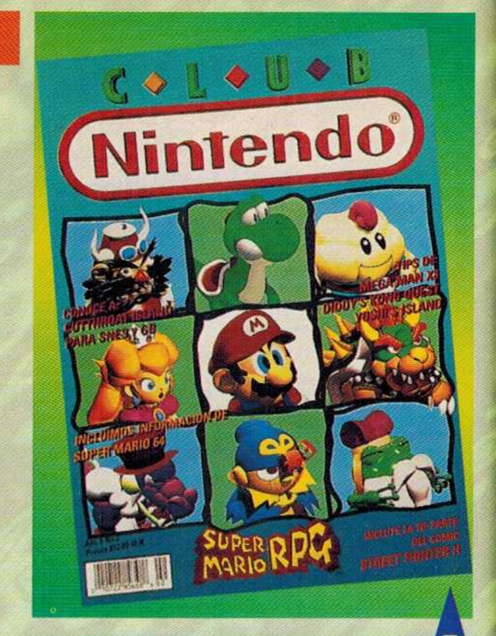
el taller de LUIGI
UNICO CENTRO
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo®
WORLD CLASS SERVICE
AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA
REPAIR CENTER
FACTORY AUTORIZED
FOR NINTENDO PRODUCTS
TEST STATION
• Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
• No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
• Si presentas tu nota de compra en México y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
• De provincia llámanos por teléfono o manda tu equipo especificando la falla. Nosotros nos comunicamos contigo
• Reparamos sólo productos originales.
Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:
HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-20-90



Enero

Año 5 No. 1

Nuestros primeros 50 números pag...6
T: Yoshi's Island (SNES) ...página 12
SOS: Sparkster (SNES)...página 28
IS: Frank Thomas Big Hurt Baseball (SNES)... página 29
T: Castlevania Dracula X (SNES)...página 31
R: Tetris (GB)...página 41
IS: Final Fight 3 (SNES)...página 42
GV: Frank Thomas Big Hurt Baseball (GB)... página 49
A: Samurai Shodown II...página 53
IS: NBA Give'n Go (SNES)...página 58
SOS: Super Mario Land 2 (GB)...página 64
SOS: Donkey Kong Country (SNES)...página 64
IS: NFL Quarterback Club 96 (SNES)...página 67
IS: Breath of Fire II (SNES)...página 71
A: Marvel Super Heroes ...página 74



Febrero

Año 5 No. 2

IS: Cutthroat Island (SNES)...página 8
GV: Cutthroat Island (GB)...página10
IS: Mega Man X3 (SNES)... página 13
SI y NO ...página28
T: D.K.C. 2 -Diddy's Kong Quest- (SNES)... página 30
Nuestros primeros 50 números ...pág. 44
T: Yoshi's Island (SNES)... página 52
C: Killer Instinc (SNES)...pagina 60
Reporte Especial del SHOSHINKAI... página 64
R: Yoshi's Island (SNES)... página 70
SOS: Lemmings 2 (SNES)... página 73
F: Killer Instinct (SNES)... págs. 74
A: Samurai Shodown III...página 80

Marzo

Año 5 No. 3

Reporte Especial del SHOSHINKAI... página 57
DR: Mega Man X2 (SNES)... página 5
GV: College Slam (GB)... página 8
SOS: Mega Man X (SNES)... página 9
NP: Dragon Ball (SNES)... página 11
A: Killer Instinc 2... página 15
F: Ninja Gaiden II (NES)... página 22
T: D.K.C. 2 -Diddy's Kong Quest- (SNES)... página 26
R: Super Metroid (SNES)... página 39
SOS: Mortal Kombat (SNES)... página 37
SOS: Earth Worm Jim (SNES)... página 37
SOS: Donkey Kong Country (SNES)... página 38
SOS: Mortal Kombat II (GB)... página 38
SOS: Yogi Bear (SNES)... página 39
SOS: International Super Star Soccer (SNES)... página 39
T: Yoshi's Island (SNES)... página 40
IS: College Slam (SNES)... página 54

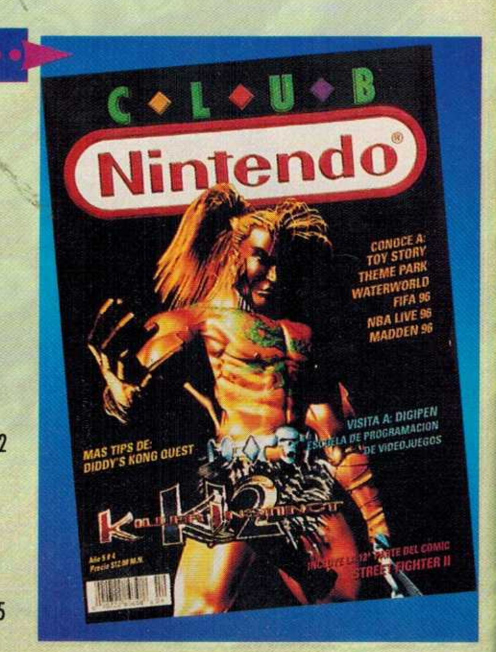


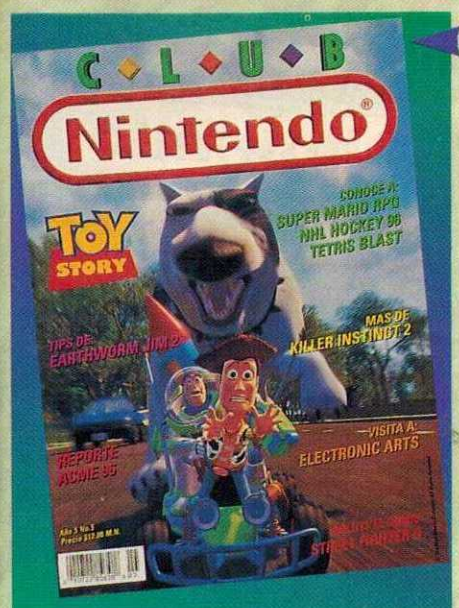


Abril

Año 5 No. 4

Visita a: Digi Pen... página 24
SI y NO...página 28
SOS: Donkey Kong Country (SNES)... página 7 y 51
R:Yoshi's Island (SNES)... página 8
IS: Theme Park (SNES)... página 9
IS: FIFA Soccer 96 (SNES)... página 12
IS: NBA Live 96 (SNES)... página 16
IS: Madden 96 (SNES)... página 20
T: DKC 2 -Diddy's Kong Quest- (SNES)... página 35
IS:Toy Story (SNES)... página 48
SOS: Mortal Kombat II (SNES)... página 51
P: Castlevania Dracula X (SNES)... página 52
S.O.S: Mega Man X2 (SNES)... página 53
IS: Water World (SNES)... página 54
P: The Adventures of Batman & Robin (SNES)... página 56
C: Killer Instinct (SNES y GB)... página 57
A: Killer Instinct 2 ... página 62
F: Earth Worm Jim 1 y 2 (SNES)... página 75





Mayo

Año 5 No. 5

Reporte del ACME 96... página 28
Visita a: Electronic Arts... página 16
NP: Toy Story (SNES yGB)... página 7
GV: Tetris Blast (GB)... página 11
R: Super Mario World (SNES)... página 15
IS: Super Mario R.P.G. (SNES)... página 20
IS: NHL 96 (SNES)... página 36
A: Killer Instinct 2... página 40
P: Tetris 2 (SNES)... página 58
SOS: Alien 3 (SNES)... página 60
SOS: Kirby's Avalanche (SNES... página 60
T: Earth Worm Jim 2 (SNES)... página 62
F: Ninja Gaiden III (NES)... página 74

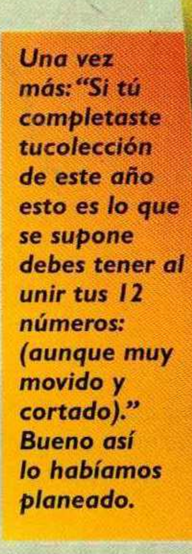




Julio

Año 5 No. 7

DR: The Adventures of Batman & Robin (SNES)... página 3
NP: Super Mario 64 (N64)... página 8
T: Kirby's Block Ball (GB)... página10
SOS: International Super Star Soccer De Luxe (SNES)... página 14
IS:Power Pigs of the Park Age (SNES)... página 16
T: Doom (SNES)... página 18
IS: Sink or Swim (SNES)... página 24
SOS: Sink or Swim (SNES)... página 26
SOS: Mortal Komat II (SNES)... página 27
SOS: Earth Worm Jim 2 (SNES)... página 27
SOS: Yoshi's Island (SNES)... página 28
C: Mortal Kombat 3 (SNES)... página 30
RPG: Super Mario RPG (SNES)... página 34
R: Earth Worm Jim 2 (SNES)... página 41
GV: Pocahontas (GB)... página 45
SOS: Megaman X2 (SNES)... página 47
SOS: Killer Instinct (SNES)... página 47
SOS:Mortal Kombat II (GB)... página 47
Reporte completo E3 Los Angeles '96... página 50



Una vez más: "Si tú completaste tucolección de este año esto es lo que se supone debes tener al unir tus 12 números: (aunque muy movido y cortado)." Bueno así lo habíamos planeado.

Junio

Año 5 No. 6

T: Doom (SNES)... página7
NP-A: Street Fighter Zero 2... página 14
IS: Lobo (SNES)... página 28
M: Maximum Carnage (SNES)... página 31
R: Super Mario World (SNES)... página 35
SOS: Tetris Blast (SNES)... página 36
A: Art of Fighting 3... página 38
C: Mortal Kombat 3 (SNES)... página 45
F: Mortal Kombat 3 (SNES)... página 48
SOS: Shaq Fu (SNES)... página 52
GV: Prehistorik Man (GB)... página 53
SOS: Prehistorik Man (SNES)... página 56
SOS: Equinox (SNES)... página 56
SOS: Earth Worm Jim 2 (SNES)... página 60
SOS: True Lies (SNES)... página 61
SOS: Warlock (SNES)... página 61
P: Ninja Gaiden Trilogy (SNES)... página 62
SOS: DKC 2 -Diddy's Kong Quest- (SNES)... página 73
SOS: Toy Story (SNES)... página 73
GV: FIFA Soccer 96 (GB)... página 74

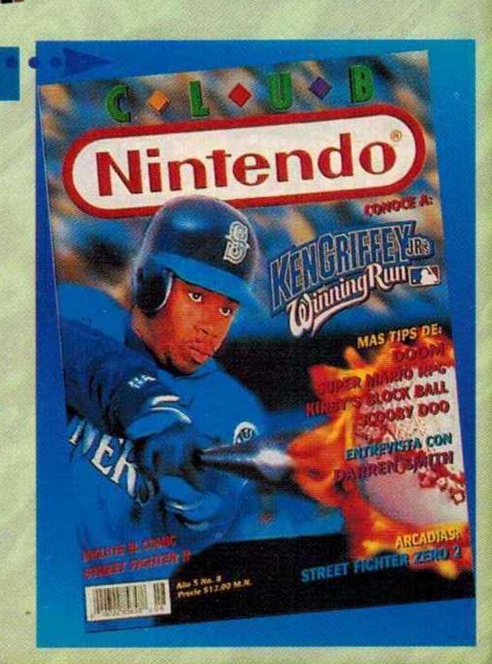


Agosto



Año 5 No. 8

SI y NO ...página 14
NP: Ken Griffey Jr.'s Winning Run (SNES)... página 8
T: Doom (SNES)... página 16
R: Super Mario RPG (SNES)... página 29
T: Scooby Doo Mistery (SNES)... página 36
T: Kiby's Block Ball (GB)... página 44
RPG: Super Mario RPG (SNES)... página 46
A: Street Fighter Zero 2... página 62
F: Mega Man 2 (NES)... página 70
F: Mega Man 3 (NES)... página 71
F: Mega Man 4 (NES)... página 72
F: Mega Man 5 (NES)... página 74
SOS: Doom (SNES)... página 77





Septiembre

Año 5 No. 9

T: Scooby Doo Mistery (SNES)... página 7
R: Yoshi's Island (SNES)... página 16
IS: Wild Guns (SNES)... página 17
IS: Prince of Persia 2 (SNES)... página 30
NP: Pilotwings 64 (N64)... página 34
SOS: Looney Tunes B-Ball (SNES)... página 38
SOS: International Super Star Socer (SNES)... página 39
GV: Battle Zone / Super Breakout (GB)... página 46
IS: Whizz (SNES)... página 54
A: Star Gladiator... página 57
IS: Realm (SNES)... página 73
F: Mega Man 7 (SNES)... página 78
F: Mega Man 6 (NES)... página 82



Noviembre

Año 5 No. 11

IS: Pinocchio (SNES)... página 7
GV: Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal (GB)... página 14
IS: Maui Mallard (SNES)... página 18
IS: Mr. Do! (SNES)... página 20
GV: Tetris Attack (GB)... página 23
RPG: Lufia II: The Rise of the Sinistrals (SNES)... página 26
RPG: Sword of Hope (GB)... página 27
RPG: Super Mario RPG (SNES)... página 28
SOS: X-Men Mutant Apocalypse (SNES)... página 29
SOS: Tom & Jerry (SNES)... página 29
SOS: Madden 96 (SNES)... página 30
IS: Marvel Super Heroes War of the Gems (SNES)... página 32
C: Mortal Kombat 3 (SNES)... página 41
IS: Ms. Pac-Man (SNES)... página 47
IS: Ultimate Mortal Kombat 3 (SNES)... página 50
P64: Turok Dinosaur Hunter (N64)... página 64
P64: Super Mario 64 (N64)... página 65 y 75
P64: Mortal Kombat Trilogy (P64)... página 73
SOS: WWF Raw (SNES)... página 86

- Las secciones: Editorial, Los grandes y Reset aparecen en todos los números.
- El Control de las Celebridades en los números 1, 2, 3,4,5,7 y 8.
- El Control de los Profesionales sólo apareció en el número 2.
- Galeria en los números 2 y 10.
- Extra en los números 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 ó lo que es lo mismo, no salió en el número 1.
- TOPS en los números 2 y 12
- El "Tema del mes" en el número 5.
- El Taller de Luigi en el número 12.
- Los Kódigos Konami en el número 8 página 10 y No. 9 página 49
- ¿Qué hay dentro de...? en el número 8.
- El DNA en el número 8.
- La sección #'s en el número 8.

Octubre

Año 5 No. 10

SOS: Looney Tunes B-Ball (SNES)... pág. 0 y 89
NP: Shadows of the Empire (N64) página 6
IS: Kirby Super Star (SNES)... página 9
IS: Ultimate Mortal Kombat 3 (SNES)... página 17
IV: Dragon Hopper (VB)... página 20
IV: Bound High! (VB)... página 21
IV: Zero Racers (VB)... página 21
M: Mega Man 7 (SNES)... página 22
T: Scooby Doo Mistery (SNES)... página 26
IS: Power Rangers Zeo (SNES)... página 30
SOS: X-Men Mutant Apocalypse (SNES)... página 31
SOS: College Slam (SNES)... página 35
SOS: Michael Jordan (SNES)... página 37
SOS: Tecmo Super Bowl (SNES)... página 37
SOS: Megaman 7 (SNES)... página 38
SOS: Jurassic Park II (SNES)... página 40
GV: Dragon Heart (GB)... página 45
T: Dragon Heart (GB)... página 47
T: Revoluton X (SNES)... página 50
A: The King of Fighters '95... página 55
P64: Super Mario 64 (N64)... página 64
P64: Mortal Kombat Trilogy (N64)... página 78
IS: Tetris Attack (SNES)... página 82



Diciembre

Año 5 No. 12

T: Donkey Kong Land (GB)... página 6
T: Kirby Super Star (SNES)... página 14
SOS: Mortal Kombat 3 (GB)... página 29
T: Super Mario 64 (N64)... página 30
SOS: Tetris Attack (GB)... página 39
IS: Street Fighter Alpha 2 (SNES)... página 40
CONTENIDO ANO 5... página 52
SOS: Pilotwings 64 (N64)... página 56
SOS: Killer Instinct (SNES)... página 59
A: Street Fighter vs X-Men... página 60
P64: Wave Race 64 (N64)... página 64
P64: Shadows of the Empire (N64)... página 68
P64: Cruisin' USA (N64)... página 72
NP: Killer Instinct Gold (N64)... página 76
SOS: Terminator 2 (SNES)... página 80
SOS: Ken Griffey JR. (SNES)... página 80
IS: Casper (SNES)... página 85



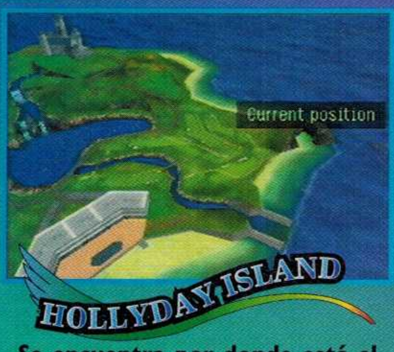


Estuvimos rascándole al Pilotwings y encontramos unos trucos y pequeños detalles.

Las estrellas... pero ¡este no es Mario 64! eso no importa, pues este juego también tiene y se encuentra una en cada isla.

Estas estrellas te permiten ir a los niveles de Bonus de Birdman y es útil sólo si no has podido abrir estas escenas en la pantalla de estos niveles (se abren conforme vas completando los otros niveles de Bonus como el paracaidismo o el cañón). Al igual que los niveles normales de Birdman, al tomar una estrella sólo te dedicarás a volar sin tener que cumplir con alguna misión específica, aunque de esta forma no podrás tomar fotografías.





HOLLYDAY ISLAND

Se encuentra por donde está el campo de golf debajo del arco formado de piedra que está en la playa. En este caso la puedes tomar con el Rocketbelt, el Hangglider y hasta el Gyrocopter sin ningún problema.






LITTLE STATE ISLAND

Aquí la estrella se encuentra en la ciudad de Nueva York, para ser exactos en Central Park a lado de las Naciones Unidas (Bueno, se supone que esos son los edificios y la ciudad). Al igual que en Holiday Island, esta estrella la puedes tomar en cualquiera de los tres (Rocketbelt, Hangglider y Gyrocopter), aunque es mucho más fácil hacerlo con el Rocketbelt y más difícil con el Hangglider.



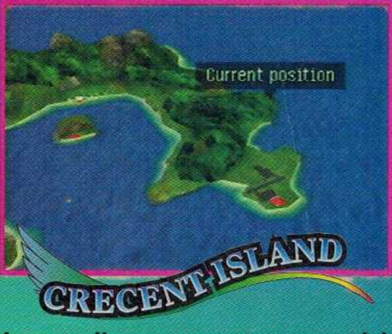


EVER FROST ISLAND

En este nivel encontramos una estrella en una caverna (para ser exacto en la segunda cueva de arriba hacia abajo) que se encuentra en la serie de cascadas, checa la ubicación en la primera foto. Aquí sólo puedes entrar con el Rocket Belt, pues está muy estrecho.







CRECENT ISLAND

La estrella se encuentra cerca del aeropuerto en un barranco que está frente al mar, en la parte exterior de la isla. Esta estrella la puedes tomar con cualquiera de los vehículos excepto con: el paracaídas y el cañón.







Además de las estrellas, este juego está lleno de detalles curiosos, a continuación te mencionamos algunos y si tú encuentras otro, no dudes en mandárnoslo.



En este nivel encuentras un truco curioso: si entras al túnel que se ve en la foto



(guíate por el mapa) encontrarás una especie de pared invisible que al tocarla hará que se haga de noche en la isla. No muy impresionante pero divertido.



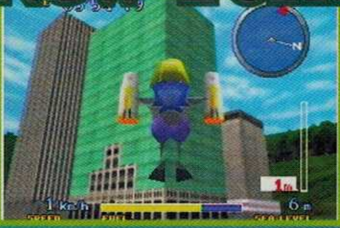


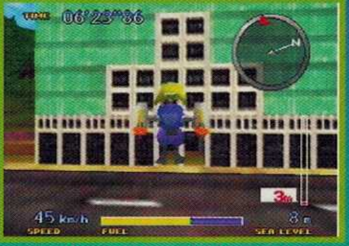


Esta escena tiene dos warps, uno en New York y otro en San Francisco en los edificios que son idénticos, pero para entrar necesitas Rocket Belt o ser muy preciso con los Jumble Hoppers. Checa cómo funcionan estos warps:



New York





Al llegar al edificio de la primera foto, entra por la puerta que está indicada en la segunda, una vez que entres al edificio sigue el pequeño camino en forma de "L" (cuidado con los cambios de cámara) y así saldrás en San Francisco (O lo que se supone que es...)



San Francisco

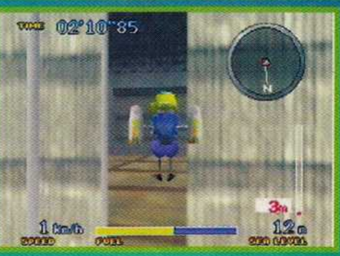


Ya que hiciste el primer warp este será más fácil de comprender. En esta ciudad, entra por la puerta y el edificio indicados (Sí, la misma puerta por la que saliste del warp de New York) y sigue el camino en forma de "L" (Ahora no te vamos a recomendar que tengas cuidado con los cambios de cámara porque se supone que ya lo sabes), si lo haces bien saldrás de nueva cuenta en New York.



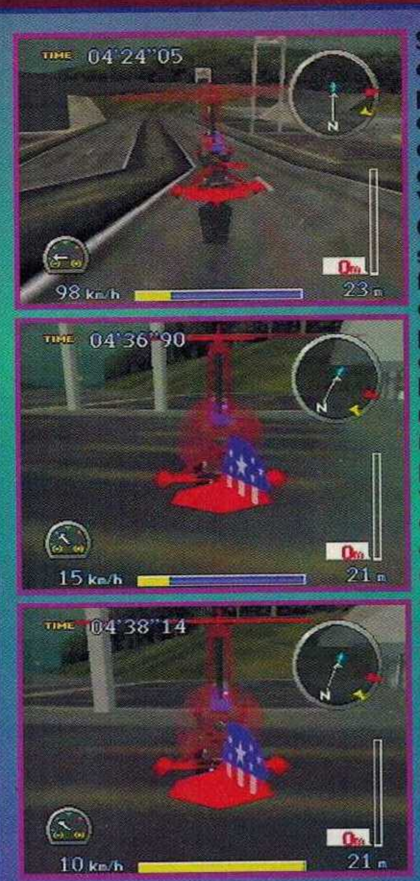






Y el otro se encuentra en el hangar del aeropuerto de Seattle, éste te lleva a Cabo Cañaveral, Florida. Este warp es bilateral, es decir, que si entras en Florida, sales en Seattle y viceversa.





Si necesitas combustible, pasa por una de las dos gasolineras de la carretera que va de Nueva York a Cabo Cañaveral, estas se encuentran frente a una cisterna de agua pintada de cuadros rojos y blancos (checa la ubicación en el mapa de la primera foto), verás un par de camiones estacionados y la otra en el puente que está un poco más adelante. Sólo acércate a las bombas de combustible y se llenará tu tanque por completo (sólo con Gyrocopter y Rocket Belt).

Este truco de seguro ya te lo sabes, pero de cualquier forma te lo diremos por si hay alguien que no lo había experimentado: En el primer objetivo del nivel de bonus del cañón, apunta hacia donde indica la primer foto y dispara cuando el marcador de energía esté al máximo, si lo haces bien saldrás disparado y chocarás contra la cara de Mario convirtiéndola así, en la cara de Wario, si lo haces de nuevo, la cara de Wario se convierte de nuevo en Mario.















Selecciona a B. Orchid o a Riptor y elige uno de los 3 escenarios de techo (el de Orchid, Spinal o Cinder). Ahora elimina a tu oponente, de manera que quede en la orilla del edificio esperando su fin. Marca un poder débil.:
Con Orchid realiza el Ladaken
Con Riptor el Flaming Venom.

E inmediatamente realiza el Humillation, para que el poder le pegue a tu oponente mientras se prepara a bailar. Así, él caerá del edificio mientras baila, la música del Humillation se escuchará mientras se ve el display de caída y al hacer contacto con el piso (o con el automóvil) el juego se trabará.

Esteban Angeles Ramírez.







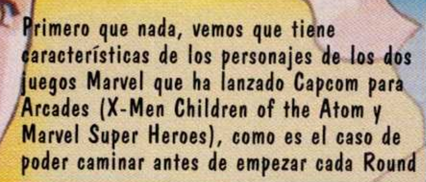
A lo mejor hubo pretexto para volver a la vida a Superman, para destruir el universo y después decir que siempre no, pero lo que nos parece que no tiene pretexto es poner a pelear a los X-Men contra muchos de los personajes célebres de Street Fighter, ¡eso sí está increíble!

Bien, eso es lo que una persona sana pensaría de un crossover tan raro como éste, pero como dijimos anteriormente lo que tenemos que hacer con este título es olvidarnos del concepto y analizar el juego el cual -afortunadamente- es muy interesante.

ARCADIAS

Sí, definitivamente es difícil acostumbrarse a ver esto, pero el juego presenta varios aspectos divertidos que provocan unos encuentros espectaculares.

Primero que nada, vemos que tiene características de los personajes de los dos juegos Marvel que ha lanzado Capcom para Arcades (X-Men Children of the Atom y Marvel Super Heroes), como es el caso de poder caminar antes de empezar cada Round

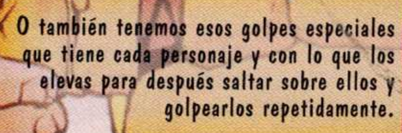




o dar súper saltos que te elevan a 2 pantallas de altura (Presiona simultáneamente los 3 botones de patada o ▼▲ rápidamente en el control).



Y de Street Fighter Zero (y otros juegos de esta misma compañía) tenemos los combos en cadena, que son golpes que puedes dar si presionas los botones en forma ascendente (débil, mediano y fuerte) estos golpes los puedes hacer en cualquier momento: en el piso, saltando, cayéndole a un enemigo... esta es la mejor forma de darle más golpes a un rival después de elevarlos y lo peor (para tu enemigo) es que los puedes combinar con poderes, así que si eres muy creativo podrás dar bastantes golpes a tu adversario.





O también tenemos esos golpes especiales que tiene cada personaje y con lo que los elevas para después saltar sobre ellos y golpearlos repetidamente.





Algo también muy clásico de los juegos de esta compañía es el poder ejecutar poderes devastadores. Estos los ejecutas cuando has llenado una línea especial de poder que se encuentra en la parte baja de la pantalla. La línea la vas llenando con golpes que das, poderes que lanzas y hasta con golpes que recibes, por lo tanto verás que es muy rápido llenarla hasta su máximo nivel que es el 3.



Los "poderes devastadores" sólo consumen una línea de poder (incluyendo el de Akuma que se ve en la foto y que en otros juegos consume los 3 niveles), lo cual hace que puedas estar hostigando a tu rival. Algo bueno es que para ejecutar estos poderes, no lo haces en la forma complicada de los juegos de Street Fighter Zero (Doble secuencia más 1, 2 ó 3 botones), sino que es al estilo de los juegos de los personajes Marvel (Secuencia normal más 2 ó 3 botones), esto hace que sea aún más fácil incluirlos en un combo.

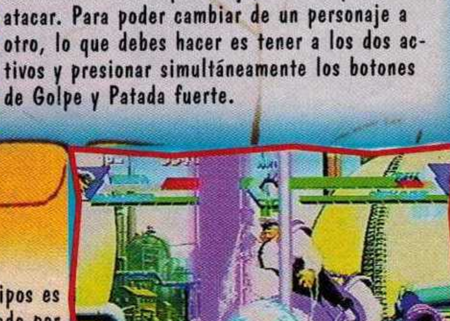




Por cierto, ya que estamos hablando de Akuma te comentaremos que se supone que este personaje está escondido, pero seguramente tú ya lo encontraste. Si no lo has encontrado eres un... ¡No, cómo crees!, mejor te vamos a decir dónde está: En la pantalla de selección de personaje mueve el cursor varias veces hacia arriba, al hacerlo Akuma aparecerá sobre la última fila de peleadores. Como ves aquí no hay gran ciencia.

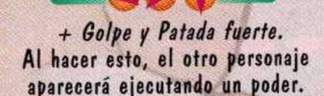


Este juego tiene muchas opciones más que te iremos describiendo, pero quizá la más interesante de todas es que ahora seleccionas a dos diferentes personajes para formar una especie de equipo que se enfrentará a otro formado por el mismo número de peleadores. Tú puedes formar el tuyo con cualquiera de los personajes que hay y las peleas serán a un solo Round, o lo que es lo mismo, cuando sean derrotados los dos personajes de un mismo equipo.



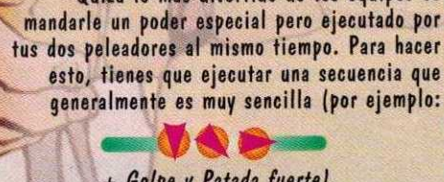


Cuando tienes más de un nivel de poder, puedes hacer un "counter" cambiando de personaje. Para ejecutarlo debes marcar

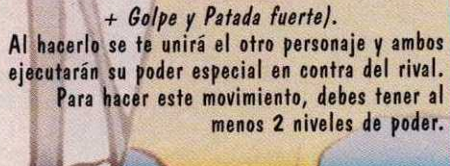


+ Golpe y Patada fuerte.
Al hacer esto, el otro personaje aparecerá ejecutando un poder.

Lo interesante del caso es que puedes hacer muchas cosas nuevas aprovechando esto, por ejemplo: en una batalla puedes cambiar de peleador si uno de los que tienes es mejor para enfrentar a cierto personaje, o hasta para atacar. Para poder cambiar de un personaje a otro, lo que debes hacer es tener a los dos activos y presionar simultáneamente los botones de Golpe y Patada fuerte.



Quizá lo más divertido de los equipos es mandarle un poder especial pero ejecutado por tus dos peleadores al mismo tiempo. Para hacer esto, tienes que ejecutar una secuencia que generalmente es muy sencilla (por ejemplo:



+ Golpe y Patada fuerte).
Al hacerlo se te unirá el otro personaje y ambos ejecutarán su poder especial en contra del rival. Para hacer este movimiento, debes tener al menos 2 niveles de poder.





Bien, quizá esta opción de equipo y los movimientos que puedes ejecutar con ella sean lo más interesante del juego, pero debes tener cuidado porque también esto te permite hacer cosas muy sucias como la que te mostramos en esta secuencia. Como siempre pasa con estos juegos será muy difícil poder escapar de los jugadores trabadores, cazadores, hunters, /%/&*(, o como prefieras llamarlos que siempre usan este tipo de técnicas para ganar y sobre todo porque este juego tiene varias (aquí mostramos sólo una de las menos cochinas).





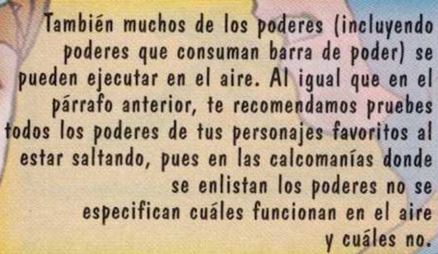


Entre otras cosas te podemos mencionar que este juego tiene una infinidad de movimientos nuevos para personajes viejos. Es necesario que cheques bien con qué personaje juegas, pues quizá tiene algún poder que en otro juego hubiera sido criminal ponérselo.



También muchos de los poderes (incluyendo poderes que consuman barra de poder) se pueden ejecutar en el aire. Al igual que en el párrafo anterior, te recomendamos pruebes todos los poderes de tus personajes favoritos al estar saltando, pues en las calcomanías donde se enlistan los poderes no se especifican cuáles funcionan en el aire y cuáles no.





Si presionas los 3 botones de Golpe simultáneamente podrás moverte rápidamente hacia adelante o hacia atrás. Esto para sorprender a un rival o escapar de algunos movimientos. Como en los casos anteriores, algunos personajes pueden ejecutar este movimiento en el aire.



Cuando un peleador te molesta mucho con esos poderes que golpean varias veces, puedes hacer que tu personaje lo empuje mientras estás en defensa. Para hacerlo tienes que calcular el momento en el que el ataque de tu rival te va a golpear y mientras tienes defensa presiona simultáneamente los 3 botones de golpe. Esto sirve tanto con defensa manual como con la defensa automática.







El jefe final de este juego se trata nada más y nada menos que de Apocalipsys. Este personaje se transforma en una gran máquina de guerra que ocupa casi toda la pantalla y que te ataca de muy diversas formas. Este peleador es vulnerable a los golpes en la cara y a los súper poderes, así que debes tomarlo en cuenta cuando te enfrentes a él.







Después de eso, el personaje que haya derrotado al jefe se enfrentará a su compañero de equipo en una última batalla para ver quién es el más fuerte. Tanto la batalla con el jefe, como ésta, sólo serán a un Round, por lo que no debes descuidarte por ningún momento.

PAGINA 64

WAVE RACE 64

¡Qué bien!, al fin otro juego para el N64 cortesía de Nintendo, dirigido y producido nada más y nada menos que por Shigeru Miyamoto. Este nuevo título es de carreras de motos acuáticas y como podrás ver en este pequeño reporte, realmente cambió y mucho a lo primero que se mostró, por lo tanto se hace obligatorio un pequeño recuento de hechos de lo que hemos visto de este juego.



Shoshinkai, Japón. Noviembre 95



E3, Los Angeles EU. Agosto 96



Cualquier franquicia Nintendo. Noviembre 96

Como podemos ver, la versión final de Wave Race tiene muchas mejorías sobre las versiones anteriores en cuestión de gráficos, pero lo más importante es que este juego también presenta mejoras importantes en lo que al uso del sistema se refiere, pues el efecto de agua que tenemos en este título es algo increíble y que seguramente no lo podrás ver en ningún otro por un muy largo tiempo.







Afortunadamente este juego no se basa solamente en sus excelentes gráficos, pues su factor diversión es muy bueno y sobre todo la movilidad es excelente, tomando en cuenta que las motos acuáticas deben correr sobre un circuito que se mueve constantemente (el agua, obviamente), lo cual hace que la velocidad y una buena ola cambien totalmente la estrategia para tomar una curva.



Como te podrás dar cuenta, el efecto de agua no está sólo como adorno, sino que también es parte importante del juego. Así que debes tener mucho cuidado y dominar muy bien tu vehículo, porque ninguna vuelta será la misma y además de la dificultad, tus rivales son muy buenos en lo que hacen.

Gráficamente el agua no es lo único sorprendente, pues también el juego está



lleno de otro tipo de efectos visuales, por ejemplo: en algunas pistas cuando miras hacia donde está el sol tenemos el efecto conocido como "Lens Flare" que son esos brillos que produce el sol sobre una superficie de cristal (como los lentes de las cámaras).

Otro efecto que nos gustó mucho es el de niebla que tenemos en la escena de Milky Lake. Lo mejor del caso es que conforme le vas dando vuelta al circuito, ésta se comienza a desvanecer y al final tenemos la escena tal como debe ser (sin que lo notes mucho) como sucede con este tipo de efectos en otros sistemas de videojuegos.



Bien, ya le echamos bastantes porras a este título, así que pasemos a ver qué onda con las opciones y los modos de juego.



En este juego puedes escoger de entre 4 diferentes motos acuáticas. Como siempre sucede con los juegos de carreras de Nintendo, cada una de estas motos tiene diferentes características, pero ahora tú podrás editar las de cada uno de los corredores, con la ventaja de que estos datos se quedarán grabados en la memoria del cartucho para después copiarlos en el Controller Pack y llevarlos a otro N64 con Wave Race (Por cierto, si en la pantalla de selección de personaje presionas arriba o abajo en el 3D Stick o el control pad cambiarás el color y el diseño de la moto).



CHAMPIONSHIP



NORMAL

El modo básico del juego es el de "Championship". Aquí compites en diferentes circuitos contra los otros 3 competidores (este modo es para un jugador). Al principio sólo tienes una categoría para jugar que es la de "Normal" pero al terminarla, aparece una nueva (Hard) y al terminar ésta, harás aparecer otra más (Expert). La diferencia entre dificultades radica en que hay más cursos para competir, los rivales son más hábiles, los obstáculos están colocados con un mayor nivel de dificultad y el agua está más "picada". Además de estas tres categorías, existe una más que aparece al terminar el modo "Expert", pero no hablaremos de ella (por lo menos en este número) para no arruinarte la diversión de descubrirlo por ti mismo.

HARD

EXPERT

En el primer circuito (Normal) tendrás la posibilidad de practicar en la pista especial "Dolphin Park" antes de entrar a la competencia. Ahí podrás practicar para acomodarte a la movilidad de cualquier corredor así como practicar tus "Stunts" (y que detallaremos más adelante). Si quieres salir de este circuito (en el que no tienes tiempo, ni nada de que te presione sol) debes poner Pausa para tener acceso al mini-menú de opciones.



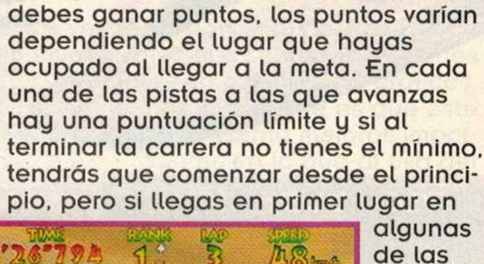


En este modo, además de competir contra los otros personajes controlados por el CPU y por si fuera poco contra el impredecible mar, también tendrás que pasar por algunas Boyas / Pelotas que están a lo largo del circuito, estas Boyas son de diferente color y las tendrás que pasar por donde indique la flecha.



Cada que pases una de estas boyas, irá aumentando el marcador (en la parte de abajo de la pantalla) que indica "Power", entre más lleno esté, tu moto acuática será un poco más rápida. El mayor problema es que si te saltas una de estas boyas (como se ve en la foto) te disminuirán por completo el marcador de Power, aunque lo tengas al Máximo.





Pero como todo buen juego de carreras de Nintendo, aquí tenemos una técnica para poder comenzar con el Máximo (o al menos algunos niveles) de "Power", debes poner mucha atención en la arrancada y comenzar a acelerar justo antes de que el anunciador grite "GO", entre mejor sea tu medida, será mayor el número de unidades que llenes, tal como se ve en el ejemplo que tenemos en las fotos.

Para poder ir avanzando en este modo debes ganar puntos, los puntos varían dependiendo el lugar que hayas ocupado al llegar a la meta. En cada una de las pistas a las que avanzas hay una puntuación límite y si al terminar la carrera no tienes el mínimo, tendrás que comenzar desde el principio, pero si llegas en primer lugar en algunas de las pistas, podrás dejar pasar algunos sitios en las pistas difíciles.



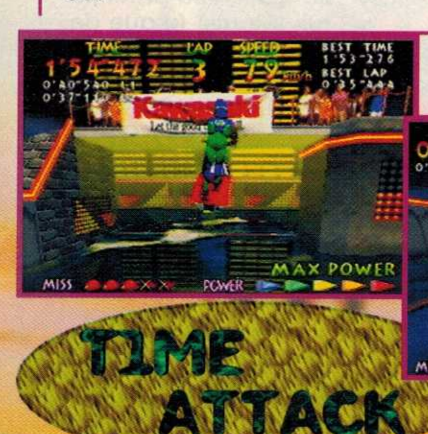
WAVE RACE 64



Cada pista está delimitada por paredes, pero en sitios en los que se supone estás "en mar abierto" hay unas mini-boyas que limitan el camino, el problema es que si te sales, el juego comenzará una cuenta regresiva para que regreses al camino correcto y si no lo haces a tiempo, serás descalificado.



Como todo juego de Miyamoto, este título está lleno de detalles y de lo más rescatable en este modo, es que cada pista cuenta con detalles a los que les puedes sacar provecho, como atajos o rampas. El problema con estos atajos, es que casi siempre están en sitios muy difíciles y debes tener mucha práctica para tomarlos.





En este modo de juego, compites en las pistas que estén disponibles hasta ese momento (dependiendo en qué dificultad hayas terminado el juego), básicamente la idea de este modo es la de completar las pistas en el menor tiempo posible. En este modo tendrás las mismas características que en Championship, pero no habrá ningún personaje contra el que tengas que competir. El mejor modo para romper los récords es jugar en "Expert" ya que tu moto es más rápida y hacerlo además, con el personaje pesado, pues él es el más hábil.

SCORE ATTACK

En este modo, das una vuelta al circuito de tu elección, mientras estés dando la vuelta podrás realizar algunas de las maniobras que tienen los personajes. Aquí el objetivo es obtener en la vuelta, el mayor número posible de puntos.
Las maniobras las puedes ejecutar de dos formas distintas:

Al ir corriendo, si dejas de acelerar y mueves el 3D en cierta forma, tu personaje realizará una maniobra sobre la moto, algunas de ellas se pueden combinar y todo es cuestión de creatividad y estar probando para saber con cuáles se puede.

Sobre la moto





Al pasar sobre una rampa o una ola a alta velocidad, tu personaje saltará y mientras está en el aire tu puedes mover el control de diferentes formas para hacer una pirueta en el aire. El problema aquí es que debes calcular muy bien tus movimientos, porque de lo contrario puedes caer mal.

En una rampa



Después de ejecutar cualquiera de estas maniobras en este modo obtendrás una calificación. Dependiendo la complejidad de tus movimientos, será mayor la puntuación. Recuerda que sólo tienes una vuelta, así que aprovecha cualquier oportunidad para ejecutar algunos de estos movimientos.



En estas pistas también hay unos aros regados. Es obvio que si pasas por en medio de ellos obtendrás puntos, pero estos se irán incrementando a medida de que los pases en orden, así que ya tienes otra cosa de qué preocuparte si quieres obtener un buen Score aquí.



Aunque sólo hay que darle una vuelta a la pista, hay varios "Check Points" a lo largo de ésta, aquí también obtienes puntos por el tiempo con el que llegas: Así que entre más tiempo tengas, más puntos recibirás.

2 PLAYERS BATTLE





Este es un modo sencillo pero bastante entretenido. Aquí sólo 2 jugadores compiten en cualquiera de las pistas disponibles (misma regla que para Time Attack y Score Attack). La competencia se lleva a cabo en pantalla dividida.

Bien, este es sólo un pequeño (aunque no lo parezca) adelanto del juego. Este título se supone que ya debe estar disponible (si es que algo no ha salido mal) y en próximos números daremos información más detallada del mismo.

Con la reciente visita a Nintendo of America, pudimos conocer y jugar una versión más completa de este título que al principio parecía bueno, pero ahora tuvimos la oportunidad de ver que en realidad es excelente (de hecho más que excelente). La historia ya la mencionamos en el número 10 del año 5 en Nuestra Portada, así que mejor veamos qué tiene este juegazo.





Al principio tendrás que defender los generadores que proporcionan la energía, para que el escudo del planeta Hoth se mantenga encendido. Deberás enfrentarte a las fuerzas imperiales (a bordo de tu nave) para derribar a los caminadores imperiales y a los androides exploradores que intentan a toda costa llegar al generador.





Puedes usar los rayos de la nave o tratar de enganchar a los caminadores utilizando los arpones y los cables. Pero ten cuidado de no acercarte demasiado, ya que podría ser fatal.

Desafortunadamente tus compañeros no hicieron bien su trabajo y las fuerzas imperiales alcanzaron el generador (sí, si las cosas salen mal, échale la culpa a aquéllos que no hablan bien tu idioma, o en este caso a tus compañeros). Pues viendo la situación, tendrás que regresar por tu nave (Outrider) para salir huyendo antes de que sea demasiado tarde. Al ir avanzando por la base hacia el hangar, verás que las tropas de Vader ya han entrado, así que hay que eliminar a algunos soldados para conseguir tu objetivo. También puedes intentar encontrar algunos cuartos escondidos con armas más poderosas.



¡Hey! dile adiós al Capitán Solo.







Al final de esta escena te espera algo muy movido, así que será mejor que tengas listos tus 5 sentidos.







Y ya afuera, las cosas no son color de rosa, son negras con café. Sí, los asteroides son cafesones y el espacio... pues es negro. Verás que mientras escapas, te siguen "cazas" del imperio que tendrás que eliminar para no convertirte en polvo cósmico.







Bueno, y como la vida de un mercenario no es sólo escapar, Dash Rendar tiene que ir tras Boba Fett para recuperar el cuerpo de Han Solo (quién está encerrado en un bloque de gélida carbonita). Dash tiene que introducirse al centro de la planta tratadora de desechos y chatarra. Y qué mejor forma que usando el transportador de desechos. Esta escena está bastante entretenida y muy lucida, porque maneja perfectamente las cualidades del sistema. Mientras estuvimos jugando, no vimos que las cosas salieran de repente. Aquí tienes que ir de un carro a otro, ya que unos se van quedando atrás y otros tienen vidas y energía. Además hay que cuidarse de los robots que salen de carro a carro y de los obstáculos que hay a lo largo del camino. Esta, sin duda, es una de las mejores escenas (todas están excelentes, pero lo que es ésta y la de las coladeras no tienen má...s que súper detalles que las hacen increíbles).









Al llegar al centro de este lugar, te encontrarás con un amigo que te perseguirá entre la chatarra. Una parte muy emocionante.













Pero hay que continuar tu búsqueda de Fett en otro lado. En este lugar vas a tener que burlar la vigilancia para introducirte en la base secreta donde Boba Fett espera por ti. Ir avanzando por estas partes, no es fácil, así que te espera un gran reto al otro lado del precipicio, entrar a otra parte de la base y encontrarte con Boba Fett. Conforme avances, tendrás más acción que culminará con el encuentro con Fett, quien cuenta también con un cohete, así que la acción será tanto en tierra como en aire. Y si pensabas que las cosas iban a ser tan fáciles como buscar al caza - recompensas, eliminar a unos cuantos soldados y derrotar a Fett, pues estás muy equivocado, ya que te esperan un par de sorpresas. Una de ellas es un caminador imperial, la otra tendrás que averiguarla.

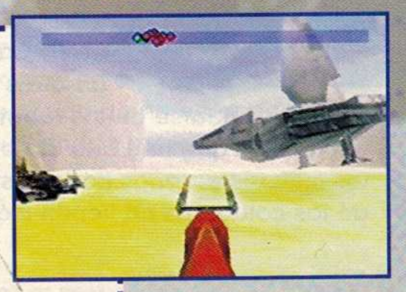






¿Y qué tal unas carreritas? El objetivo es llegar antes que los mercenarios al final del camino para evitar que ellos embosquen a Luke Skywalker. Esta escena está bastante entretenida, ya que tienes que ir montando una Speeder-bike (que es un tipo de aero-moto) mientras vas chocando contra los mercenarios para sacarlos del camino. La acción se desarrolla en el espacio-puerto de Mos Eisley y en el desierto, a las afueras de la ciudad. ¿Crees poder llegar a tiempo?







Jon Knoles es una de las personas responsables de la creación de este juego. Knoles trabajó anteriormente para Lucas Arts. durante cuatro años creando animaciones y arte para doce juegos, los cuales incluyeron los juegos basados en las dos primeras películas de Star Wars y Defenders of Dinatron City para el NES, Super Star Wars, Super Empire Strikes Back, Super Return of the Jedi e Indiana Jones Greatest Adventures para el Super NES como diseñador de arte y animador principal.

Tu trabajo no ha terminado, un mercenario no se va a conformar con defender una base y rescatar a 2 personas. También hay que causar desastres al emperador y qué mejor que introduciéndote en la base donde está Xizor. Primero, Dash tendrá que introducirse en la base para desactivar el campo gravitatorio y así poder "estacionar" la nave. Entrar a la base es una cosa y llegar a la súper computadora que controla el campo, es otra cosa totalmente diferente y emocionante. Habrá que pasar através de los dormitorios de los guardias, tendrás que evitar los rayos de las cápsulas vigías y también tendrás que llegar a lo más alto de una bodega que te conducirá a la sala de controles. Pero no sólo hay que eliminar a los soldados, no, hay que enfrentarse a:

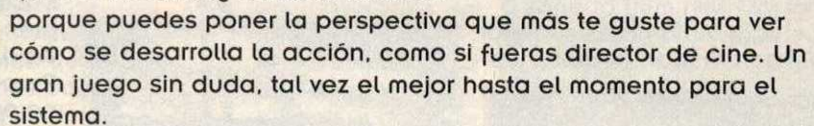


¿Sobrevivirás?

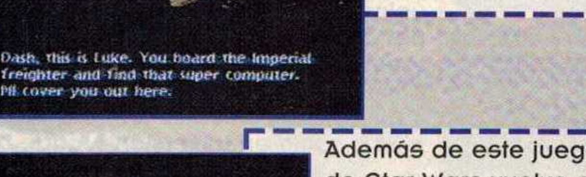
Y si quieres introducirte al palacio de Xizor, tendrás que ensuciarte un poco, debido a que vas a tener que darte un buen chapuzón en las verdosas aguas de las coladeras que están debajo del palacio. ¿Qué criaturas asecharán en estos hostiles lugares? ¿Qué otras sorpresas le aguardan a los rebeldes? Sólo jugando este formidable título, podrás saberlo.



Shadows of the Empire es un gran juego que no puede faltar en tu colección. Los sonidos y la música están muy, muy bien. Es un juego muy parecido a una película, no sólo por las gráficas y el sonido que lo hacen muy realista, también porque puedes poner la perspectiva que más te guste para ver cómo se desarrolla la acción, como si fueras director de cine. Un gran juego sin duda, tal vez el mejor hasta el momento para el sistema.









Además de este juego, el Universo de Star Wars vuelve con un nuevo brío a las salas cinematográficas para celebrar su vigésimo aniversario: en Febrero del próximo año se reestrenan las nuevas versiones de los antiguos filmes y se darán a conocer como Star Wars Trilogy Special Edition y de entre los arreglos que se les hicieron, incluyen algunos minutos extra del film que en las antiguas versiones fueron eliminados en la edición, como la clásica escena del encuentro de Han Solo y Jabba el Hutt en el hangar 49.

Cruis'n USA





Uno de los primeros juegos anunciados para el N64 fue el de Cruis´n USA (ya casi va para 3 años de eso) y por extraño que parezca, éste no fue de los 2 primeros títulos que salieron para el sistema.
Cuando se mostró Cruis´n USA en su primera versión para el N64 en el E3 de Los Angeles, mencionamos que el juego tenía problemas y aunque algunos de ellos se corrigieron, el juego sigue sin ser lo





espectacular que se había dicho, no se sabe si el juego parezca malo porque los demás juegos para el N64 son muy buenos o porque este título no es superior a la versión Arcade (o quizá las



dos cosas).
Si no leíste en aquella ocasión el reporte, nosotros mencionábamos que este juego tenía varios problemas, pero el más drástico era el de la mágica aparición de elementos del fondo, aunque estos no se encontraran a gran distancia, cosa que es bastante extraña pues ya hemos visto en otro tipo de juegos como Shadows of the Empire o Wave Race 64 que esto no es mayor problema, pero lo más raro aún es que Williams -quienes programaron el juego- están produciendo un par de juegos que son bastante buenos, así que como pretexto no pueden poner que desconocen la máquina.

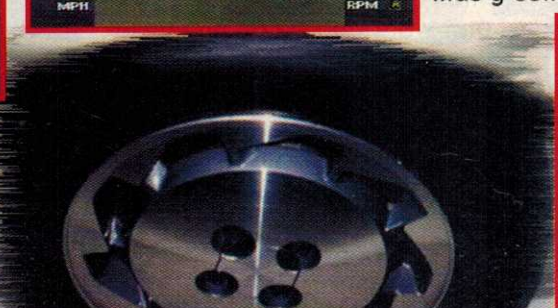




De cualquier forma, los gráficos son bastante buenos y en ese aspecto, sí tenemos que la adaptación es fiel, inclusive hay algunas escenas que se ven bastante bien aquí.



Pero eso no es lo único fiel que tenemos de la versión de Arcade: al principio tú puedes escoger de entre 4 diferentes vehículos (en realidad hay más y como en la versión Arcade hay un





truco para seleccionarlos), estos vehículos los puedes escoger en 2 tipos de modalidades que son de trasmisión automática o manual.

Ya dentro de cada nivel tienes una música de fondo, pero si gustas la puedes cambiar. El juego tiene varias melodías programadas pero (a nosotros) mucha de la música que tiene, no nos parece muy llamativa, sólo algunas están diseñadas como para estar dentro de un juego de carreras.

En lo que a escenas se refiere, también las podrás elegir antes de jugar, puedes escoger alguno de los muchos cursos que hay en los EU individualmente o también puedes escoger la opción de Cruis´n USA, donde tendrás que recorrer cada uno de los circuitos. Para poder avanzar en este



modo, es obligatorio que llegues en los recorridos en primer lugar general. Si no lo haces, simplemente serás eliminado pero si lo logras, pasarás al siguiente nivel y además recibirás un trofeo de la misma edecán de la versión arcade pero un poco más preocupada de su salud y sobre todo previniéndose para no pescar un resfriado.

La novedad dentro de la versión para N64 es que 2 jugadores podrán competir en modo de pantalla dividida y no como en la versión Arcade (para 2 jugadores: 2 máquinas), esta es una opción bastante entretenida.





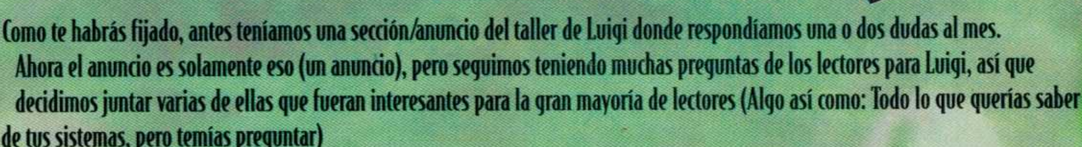
Este juego (como la gran mayoría de títulos nuevos) ya está programado para aprovechar las cualidades del controller pack, básicamente para poder salvar tus récords y algunas opciones que vas abriendo conforme avanzas en el juego.



Como siempre, nosotros te damos a conocer nuestro veredicto, pero esperamos que tú hagas el tuyo al conocer este título. Tal como mencionamos, este juego prometió ser mejor que la versión Arcade pero le faltó para cumplir esa promesa, sobre todo si tomamos en cuenta que fue uno de los primeros juegos que se prometieron para el sistema hace ya un par de años cuando todos eramos felices...



el taller de LUIGI



Como te habrás fijado, antes teníamos una sección/anuncio del taller de Luigi donde respondíamos una o dos dudas al mes. Ahora el anuncio es solamente eso (un anuncio), pero seguimos teniendo muchas preguntas de los lectores para Luigi, así que decidimos juntar varias de ellas que fueran interesantes para la gran mayoría de lectores (Algo así como: Todo lo que querías saber de tus sistemas, pero temías preguntar)

◆ Un problema muy grave con los sistemas de Nintendo como el NES, GB y SNES es que su plástico es de un color muy claro y se ensucian con mucha facilidad ¿Hay alguna forma segura de limpiarlos sin correr el riesgo de dañarlos o tengo que resignarme a que estén sucios para siempre?

***L** Tus sistemas los puedes limpiar con un trapo húmedo frecuentemente para evitar que se ensucien y sacudirlos con una brocha (Ojo: trata que sea nueva y no de esas que dejan los pintores todas duras y con las cerdas dañadas).*

◆ ¿Existe realmente una forma en que el NES, SNES o el N64 puedan dañar la TV en la que lo juego? Y si es así ¿Cómo puedo evitarlo?

***L** Ninguno de tus sistemas de Nintendo daña la T.V. en la que estén conectados ya que estás usando la entrada de la antena (como si fuera una señal de TV normal). Como ya hemos dicho de lo que sí debes tener cuidado es de no dejar una imagen fija por mucho tiempo.*

◆ ¿Es necesario sacar los cartuchos del SNES presionando el botón gris de Eject o puedo hacerlo simplemente jalandolo?

***L** De preferencia siempre bota los cartuchos presionando el botón Eject ya que así los retiramos del conector de una manera uniforme, si lo sacas con la mano lo sacas en forma dispareja.*

◆ ¿Que diferencia hay entre conectar mi sistema al televisor con el RF Switch o con los cables de AV? ¿Es mejor con alguno de ellos o es lo mismo?

***L** La forma de conectar tu videojuego al televisor es de mucho mejor calidad a través de las entradas de Audio/Video ya que tiene mejor definición de imagen y mejor reproducción de audio (recuerda que a través de estos cables lo puedes conectar a un equipo de sonido). Si lo conectas a través de RF siempre usa un canal que no tenga señal (en la gran mayoría de los casos, el 3)*

◆ La mica de la pantalla del GB ya se ralló por el "uso rudo". ¿Hay algo con lo que la pueda pulir o que hago?

***L** Cuando la mica del Game Boy se raya es mejor que la traigas al centro servicio para cambiarla, pues ya no pueden quedar bien les hagas lo que les hagas. El cambio cuesta $15.00.*

◆ A la pantalla de Cristal liquido de mi GB ya se le marcaron varias lineas y estorban bastante. ¿Se puede cambiar? ¿Hay alguna forma de evitar que esto pase?

***L** Si le salen rayas a la pantalla del Cristal Liquido ya no se pueden quitar pues es un problema serio. La solución es cambiar la pantalla y eso te cuesta $185.00*

◆ ¿Es cierto que si le dejo conectado el cartucho a mi sistema mientras no lo estoy jugando se puede dañar el conector del sistema?

***L** Si tú dejas adentro de tu SNES, NES o N64 por mucho tiempo se puede llegar a dañar el conector y luego por eso los juegos no "entran bien". Procura no dejar los cartuchos mientras no estés jugando.*

◆ ¿Qué tan bueno es que compre una funda de plástico para mi SNES/N64 para que no le entre el polvo?

Pues, es bueno tenerlo cubierto para que no le entre el polvo, pero trata de que no esté cubierto cuando lo tengas prendido.

◆ ¿Hay algún problema si uso pilas recargables para mi GB? ¿Es cierto que al AC Adaptor/Batería recargable para este sistema tiene un tiempo de vida útil y que después deja de funcionar? ¿se puede reparar o hay que conseguir otro?.

***L** No hay ningún problema en usar baterías recargables en tu Game Boy, lo único que no debes hacer es mezclar este tipo de pilas con alcalinas. Si tienes algún problema con la batería recargable del GB tráela al taller de Luigi pues sí tiene reparación.*

◆ Siempre hay algo que he querido hacer desde que los cartuchos de SNES ya no tienen seguro pero me da un poco de miedo ¿Qué pasa si saco un cartucho sin apagar el SNES y después le meto otro?.

***L** Si sacas (o metes) un cartucho con la consola encendida puedes borrar la memoria del juego (si tiene) y también puedes dañar el CPU del sistema, así que qué bueno que no lo has hecho.*



◆ ¿Qué onda con la cosa esa que tiene una etiqueta violeta y que está debajo de la

tapa que dice "Memory Expansion" al frente del N64. Si es una expansión de Memoria ¿Se la podremos cambiar nosotros cuando sea necesario o habrá que llevárselo a Luigi por eso que dice acerca de "No remover el Jumper Pack"?

Esa memoria con el Jumper morado va a ser removible y eso lo podrás hacer tú pero tu N64 deberá estar apagado, además de que te recomendamos seriamente no sacársela y mucho menos prender sin ella el N64.

◆ Tenemos muchos problemas pues nadie nos ha comentado cuál es la mejor forma de doblar el cable de mis controles cuando los quiero guardar ¿Qué es mejor, enredarlos en el control o anudarlos aparte?

***L** Cuando guardes tus controles y enredes el cable te recomendamos que lo hagas de manera independiente al cuerpo del control, es decir: enreda el cable solamente.*

◆ Ultimamenté he jugado mucho tiempo con mi N64 y al 3D Stick le ha comenzado a salir una especie de "polvo blanco" en su base. ¿es esto normal o va a tener problemas?

***L** El polvo que le sale al 3D Stick de tu control del N64 es normal, esto se debe al rose de la palanquita con la base, pero esto no quiere decir que se vaya a romper, sólo úsalo con cuidado.*

◆ Cuando se descomponen los controles de uno o dos botones ¿todavía se pueden reparar? ¿me compro otro o todavía puede quedar bien?

***L** Cuando se te descomponen tus controles ya sea de los botones o cualquier otra cosa sí tienen compostura y quedan muy bien. Además de que todos los trabajos los garantizamos por 90 días en el taller de Luigi. De cualquier forma, si quieres comprarte un control, compra el original solamente.*

◆ ¿Cuando no esté usando el Memory Pack del control de mi N64 se lo puedo dejar ahí conectado para que no se me pierda o es mejor sacarlo?.

***L** Como con los cartuchos, lo más recomendable es que lo tengas fuera del control mientras no lo estés usando.*

◆ ¿Los líquidos para limpiar cartuchos que no son oficiales pueden llegar a dañarlos? Pues algunas veces no se pueden ver imagenes en pantalla y al limpiarlos con estos productos ya se pueden ver.

***L** Lo que yo te puedo decir es que nosotros no usamos líquidos para limpiar los cartuchos, nosotros los limpiamos en seco para evitar posibles daños.*

◆ En un mercado, un señor me enseñó a limpiar el conector de mis cartuchos con una goma para borrar (de esas que son azules y rojas) ¿Es esto correcto? ¿No se dañan?

***L** Lógicamente el hecho de limpiar tus cartuchos no es malo pero con una goma o con cualquier otra cosa no les vas a quitar toda la suciedad, mejor tráelos al Taller de Luigi y te los limpiamos sin costo (ojo: solo cartuchos originales)*

◆ ¿Al prestar los cartuchos a mis amigos se les puede "contagiar" un virus como pasa con los discos de las computadoras?

***L** Al prestar los cartuchos no se les contagia ningún virus, pero sí se pueden ensuciar más y no verse en tu sistema.*

◆ ¿Si yo no grabo datos en mi cartucho con batería se gasta de igual forma? ¿Cuál es el tiempo promedio de vida de la batería de los cartuchos de Nintendo?

***L** El tiempo promedio de vida de una batería es de 3 a 4 años. Y si grabas en tus cartuchos no pasa nada, no te van a durar ni más ni menos.*

◆ ¿Al cambiar la batería de un cartucho se pierden los datos que tengo guardados?

***L** Generalmente sí se pierde toda la información pues se queda sin respaldo la memoria.*

◆ ¿Ahora que los cartuchos de SNES no traen "funda protectora" contra el polvo (tampoco los del N64) qué podemos hacer para evitar que se ensucien?.

***L** Ya que no traen funda los cartuchos procura guardarlos en una bolsa de plástico cerrada y no les soples ni los limpies con líquidos (por lo que dijimos anteriormente). Sólo sacúdelos con una brochita.*

◆ A pesar de lo compactos que son, me han dicho que no es bueno que guarde los cartuchos del GB y del VB en las bolsas de mis pantalones (sobre todo las traseras) ¿Es cierto que se dañan? ¿Por qué?.

***L** Si te echas los cartuchos en las bolsas de los pantalones (principalmente en las de atrás) se pueden doblar o romper.*

◆ ¿Por qué dices que no es bueno cambiar cartuchos en el mercadito?

***L** Porque muchas veces no te dan originales, o algunas otras vienen las tarjetas cambiadas, ese es el principal motivo.*

◆ Junto al conector de algunos cartuchos de SNES como Star Fox o Yoshi´s Island hay una especie de placa metálica ¿Para qué sirve? ¿Qué pasa si se dobla?.

***L** Esa placa metálica en los cartuchos como los que mencionas es la conexión de "tierra" para que haga buen contacto el cassette de las terminales de los lados. Procura no tocarlo o moverlo porque si no hacen contacto no funcionarán.*



NUESTRA PORTADA







Esta versión continúa con los 10 personajes de Killer Instinct 2 (o sea, los diez del primer KI sin Riptor, Cinder y Thunder más los tres nuevos del KI2 Tusk, Kim Wu y Maya), sigue teniendo los 2 estilos de combos (automático y manual), el jefe final sigue siendos Gargos y siguen estando todas las opciones de KI2 para arcadia. Pero para la versión del N64, este juego tiene nuevas opciones muy interesantes, así que empecemos viendo la más interesante: Tal vez tú ya hayas hecho esto con otros juegos de peleas para el SNES: Le dices a tu hermano que cada quien va a seleccionar "X" cantidad de personajes y que ganará aquél que elimine a los del otro equipo; y tal vez le hayas agregado un poco más de dificultad diciéndole que sólo podrás derrotar al enemigo haciéndole un Fatality, un Danger Move, un Perfect, un Humiliation, un Babality, etc. según sea el juego de peleas que estés jugando. Como todo esto no existía en ningún juego, (tenías las opciones tipo TOURNAMENT, pero todavía les faltaba) tenías que simularlo, pero ahora es diferente.



En KI Gold tienes la opción de "TEAM" que te permitirá escoger de 2 a 11 personajes, ya sea que tú los elijas por sus habilidades y porque los sepas usar mejor, o puedes hacer que la máquina los seleccione al azar. Ahora tus personajes se enfrentarán a los otros personajes del equipo contrario y vencerá aquél que haya derrotado a cada uno de los integrantes del bando contrario.



Pero para derrotar a un enemigo, no se vale eliminarlo con un golpe o un poder,sino qué chiste tendría que de puro "churro" el otro jugador te ganara con un golpecito o un poder lanzado al aire; no, tendrá que ser con Ultimate, Danger Move o Ultra Combo. ¿Y qué pasa si no lo eliminas así? pues ese personaje (el vencido) desaparecerá y aparecerá el siguiente y la pelea continuará mientras el personaje que salió (el vencido, no el que llegó) se volverá a "formar" para volver a pelear. Aquí es importante aclarar algo: al eliminar a un oponente, tú sigues con la energía que te quedó y el nuevo oponente que llega al escenario estará a salvo de que tú te le arrojes antes de que acabe de llegar (si recuerdas, en MK en la opción de tournament









cuando salía el siguiente personaje, antes de que cayera, tú podías recibirlo con algún poder) y si el personaje que eliminaste sigue vivo, recuperará toda su energía. Al final de la contienda, aquél que haya resultado vencedor tendrá el honor de pelear contra el poderosísimo Gargos (con los peleadores que le hayan quedado vivos).



También verás una pantalla donde salen los personajes que te fueron eliminados y los sobrevivientes a tan largo combate.

Otra de las opciones de esta versión es la de Practice, donde eliges a un peleador y podrás golpear todo lo que quieras a otro personaje (exactamente igual que en KI de SNES). La ventaja ahora es que puedes obtener todos los poderes del jugador que estés usando y además puedes escoger uno de estos para que practiques (al escogerlo, saldrá arriba en la pantalla para que lo estés viendo).

Mientras estás practicando, puede que hagas algún combo raro y no te hayas fijado cómo lo hiciste. Para evitar esos casos, cuentas con una barra que va grabando lo que vas presionando, así sabrás qué pasó.

Y además existe otro modo de práctica donde tienes la presión del tiempo y de que te están calificando. Esta opción se llama Training. Aquí tendrás que pasar las 5 diferentes pruebas, cada una formada de 4 partes y en diferentes niveles de dificultad. Tendrás que repetir lo mismo que haga la computadora antes de que acabe el tiempo. Si lo haces mal puedes intentarlo siempre y cuando tengas tiempo e intentos, estos últimos











están indicados por bolitas debajo de tu marcador de energía. Las pruebas van desde simples combos, hasta hacer un Combo Breaker o Combos más sofisticados. Dependiendo de qué nivel de dificultad hayas elegido, los movimientos que debas hacer se pondrán o no en la pantalla (obvio que si está en difícil no saldrán). Esto es por si ya eres un experto y te las sabes de todas, todas. ¿Y para qué me sirve esto? Pues si pasas todas las pruebas con la máxima calificación, obtendrás un nuevo color en la paleta de colores del personaje que seleccionaste. Otra vez, dependiendo del nivel que elijas, obtendrás, Dorado, Blanco o Sombra. Si quieres que todos tus personajes tengan los 3 colores nuevos, tendrás que pasar pruebas con todos y cada uno de ellos.



Esta versión también cuenta con OPTIONS para mover la dificultad, encender/apagar el TIMER, cantidad de sangre, configuración de botones, velocidad, etc.

Algo muy bueno dentro de la opción de OPTIONS (¿redundante, no?), es la opción de GAME LOAD AND SAVE en GAME PAK OPTIONS. Esta opción nada más y nada menos sirve para grabar tus avances en el CONTROLLER PACK que conectas en la parte de abajo del control. Así, si ya tienes todos los colores de todos los personajes, para no tener que volver a hacer todo otra vez, sólo tienes que utilizar esta opción.



Imagínate tener que hacer todo el relajo de los entrenamientos cada vez que quieras jugar con tu personaje favorito en KI GOLD.

Y también tiene la opción de Tournament igual que en KI de SNES (¿tendrá el mismo bug? Habrá que probarlo). Las nuevas opciones que tiene lo hacen muy vistoso y entretenido y por cierto, se rumora de una clave para obtener un escenario ya conocido por todos, si acabas el juego en lo más difícil sin perder muchos rounds.







Algo que no nos gustó, fue que a la hora de que tiras a tu oponente de un edificio o de la escena del cielo, se ve bastante mal, ya que sólo se ve que cae un rato y luego sale de pantalla para escucharse el golpe que se da al hacer contacto con el suelo. Era para que se viera como en las arcadias, que vas cayendo y la cámara te va siguiendo.De ahí en fuera, es lo único malo que vimos, pero el juego está bastante bien hecho.

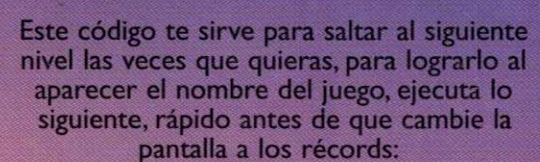


Vale la pena que le eches un ojo a este título, sobre todo si eres fan de este tipo de juegos (con sangre).









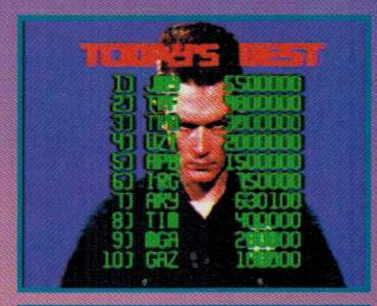
Este código te sirve para saltar al siguiente nivel las veces que quieras, para lograrlo al aparecer el nombre del juego, ejecuta lo siguiente, rápido antes de que cambie la pantalla a los récords:



Si lo haces bien, se escuchará una especie de explosión.
Después en la pantalla de los récords, ejecuta la siguiente secuencia:









Si lo hiciste bien, se escuchará nuevamente una explosión indicándote que ya entró la clave, ahora al comenzar el juego (en el momento que quieras), puedes presionar el botón **L** para avanzar hasta el final de la escena, es decir, que pasas a la siguiente sin ningún problema y así te puedes ir saltando todos los niveles, es más, hasta el último nivel te lo puedes saltar para ver el final.







Con el siguiente código adquieres invencibilidad, primero tienes que comenzar tu juego (como normalmente lo haces) y después de aterrizar, presiona el botón **Start** para poner pausa, entonces presiona lo siguiente:



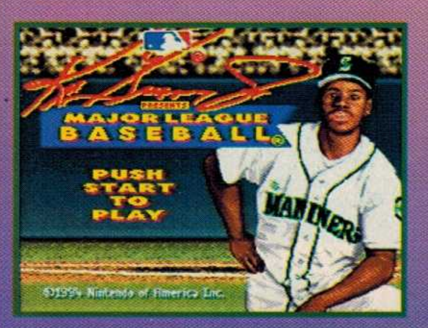
A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y

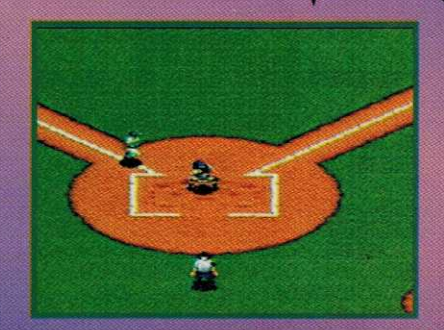
Si lo ejecutaste bien, aparecerá la palabra **INVINCIBLE** en la pantalla, ahora sólo presiona **Start** para quitar la pausa y ¡listo! Recuerda que si te equivocas en el código, sólo comienza de nuevo y no hay problema, este código lo tienes que ejecutar cada vez que aterrizas en una misión y con el mismo código desactivas la invencibilidad.

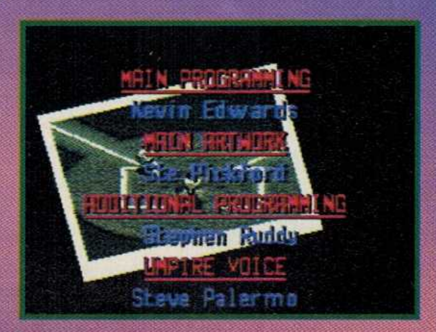


Con este código puedes ver los créditos del juego sin tener que jugar, en la pantalla donde aparece el nombre presiona lo siguiente:

B, A, ↓, B, ↑, B, B, A







LOS GRANDES

SUPER NES

GAME BOY

MORTAL KOMBAT ULTIMATE

1



Ya llevamos diciendo varios números que este es un muy buen juego, pero solamente hasta que lo conozcas podrás estar de acuerdo con nosotros (o quizás, no. Uno nunca sabe...). El único problema que le hemos encontrado a este título es que hay muy pocos escenarios y algunos les podría parecer aburrido, pero eso no le quita lo bueno.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

1

Es bastante afortunado que Nintendo haya decidido traer a este continente un juego peleas de la compañía Takara, pues son bastante buenos y no hay muchos de este género para el GB. Al igual que World Heroes 2 Jet, este juego tiene algunos secretos interesantes que seguramente veremos en el próximo número.



STREET FIGHTER ALPHA 2

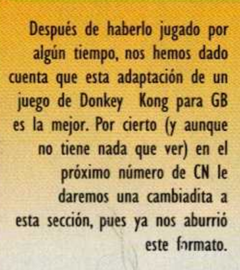
2



¡Quién lo iba a decir!, a diferencia de los anteriores juegos de Street Fighter para el SNES, esta versión no se apropió del primer lugar como anteriormente pasaba. ¿Qué quiere decir esto?, entérate en nuestro análisis del por qué de este lugar en los grandes.

DONKEY KONG LAND 2

2



Después de haberlo jugado por algún tiempo, nos hemos dado cuenta que esta adaptación de un juego de Donkey Kong para GB es la mejor. Por cierto (y aunque no tiene nada que ver) en el próximo número de CN le daremos una cambiadita a esta sección, pues ya nos aburrió este formato.



MAUI MALLARD IN COLD SHADOW

3



Definitivamente aunque este juego parezca que está hecho para los jugadores jóvenes hay algunos elementos que lo harán difícil para ellos, por ejemplo: los niveles son largos y sólo obtienes passwords pasando algunos niveles de Bonus no muy fáciles que digamos (y además para entrar a los de Bonus debes encontrar cierta cantidad de dinero).

TETRIS ATTACK

3

¡Vaya!, de nos ser por el juego de Ultimate Mortal Kombat todos los juegos que están los sitios de honor de esta lista serían de Nintendo. Afortunadamente, y a diferencia de otros meses, ahora tenemos varios juegos nuevos y esperemos que con el nuevo formato se note más este caso.



4.- KIRBY SUPER STAR
5.- SUPER MARIO RPG
6.- TETRIS ATTACK
7.- POWER RANGERS ZEO: BATTLE RACERS
8.- SUPER MARIO KART
9.- TOY STORY
10.- YOSHI'S ISLAND

4.- PINOCCHIO
5.- IRONMAN X-O MANOWAR IN HEAVY METAL
6.- BATTLEZONE / SUPER BREAKOUT
7.- DRAGON HEART
8.- DEFENDER / JOUST
9.- FIFA 96
10.- TOY STORY

GAME BOY™ Nintendo

EL ENTRETENIMIENTO TAMBIEN ES PORTATIL



Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo

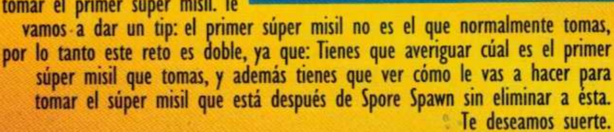
¡Enfocado a la DIVERSION!



SUPER METROID 100

Necesitas tener 100% de items y si lo logras, habrás resuelto el reto **100**. Sólo que no tienes que eliminar a Spore Spawn. Entonces, si te fijas bien, te estarás preguntando cómo vas a tomar el primer súper misil. Te vamos a dar un tip: el primer súper misil no es el que normalmente tomas, por lo tanto este reto es doble, ya que: Tienes que averiguar cúal es el primer súper misil que tomas, y además tienes que ver cómo le vas a hacer para tomar el súper misil que está después de Spore Spawn sin eliminar a ésta. Te deseamos suerte.

Por cierto, el reto fue propuesto por Ocesse Tellebes. Si no lo decimos, muchos no lo hubieran sabido, ¿verdad?



98 Respuesta al reto de octubre

TETRIS ATTACK

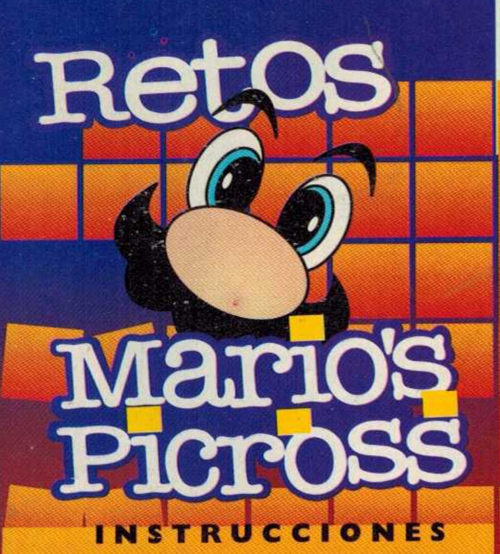


El número máximo por el cual puedes multiplicar una jugada es 13, ya que cuando haces una jugada que sería por 14, 15, etc. aparece en lugar de número un signo de interrogación.



RESPONDIERON ESTE RETO

ISAY BOCANEGRA RAMOS
ROBERTO BOCANEGRA RAMOS
DANIEL ORTIZ VARGAS
JUAN PABLO FERNANDEZ
JORGE ZAMORA MORALES

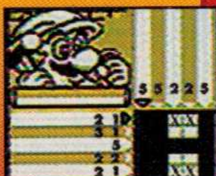


¡Qué bueno! Parece que de nuevo evitamos equivocarnos en esta sección, lo cual ya es un récord para nosotros. De cualquier forma aquí tenemos el nuevo reto, esta vez nos lo envía Ocesse Tellebes de Mazatlán, Sinaloa. (Vaya, parece que sólo recibimos cartas de este individuo, después de este número seguro no publicaremos nada de él en un buen tiempo...) Lo difícil de este reto no es tanto resolverlo, sino ver qué es lo que forma.

Solución en el número de Enero

INSTRUCCIONES

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto del mes anterior.

Megaman



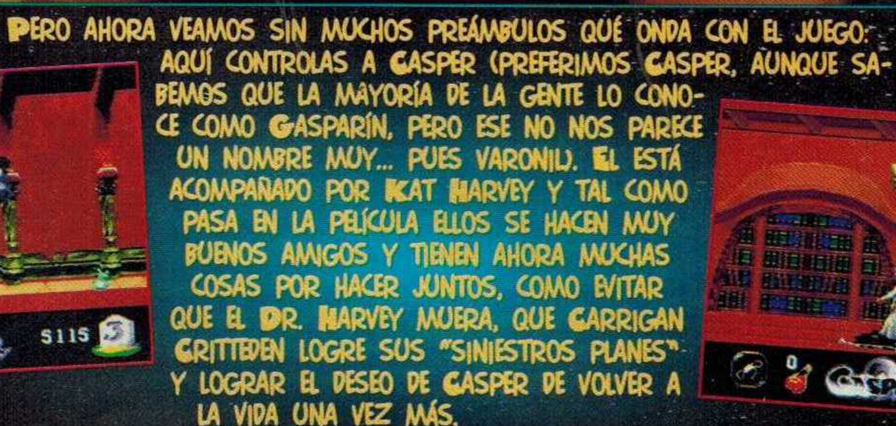
Reto enviado por:
Sebastián Ramos
Guadalajara, Jal.





Los habitantes de un poblado llamado Maine, siempre habían sospechado de una casa abandonada por mucho tiempo conocida como la mansion Whipstaff. De repente un excéntrico doctor llamado James Harvey y su hija Kat llegaron ahí y se encontraron con la desagradable sorpresa de que esa casa ya estaba habitada... pero por fantasmas.

Casper es un nuevo título para el SNES, distribuido por Natsume y programado por Absolute. Este juego, como te darás cuenta por el nombre y la introducción se trata nada más y nada menos que de la adaptación de la película que apareció hace ya casi un par de años en el cine.



Pero ahora veamos sin muchos preámbulos qué onda con el juego: aquí controlas a Casper (preferimos Casper, aunque sabemos que la mayoría de la gente lo conoce como Gasparín, pero ese no nos parece un nombre muy... pues varonil). Él está acompañado por Kat Harvey y tal como pasa en la película ellos se hacen muy buenos amigos y tienen ahora muchas cosas por hacer juntos, como evitar que el Dr. Harvey muera, que Carrigan Critteden logre sus "siniestros planes" y lograr el deseo de Casper de volver a la vida una vez más.

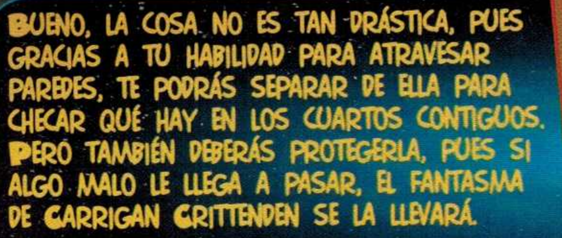




La temática del juego hasta cierto punto es sencilla: Casper y Kat deben explorar todos los cuartos de la mansión Whipstaff en busca de pistas e ítems que les puedan ser útiles, una vez que los encuentres, Casper se podrá transformar en ellos y así seguir explorando toda la mansión. Con cada uno de estos ítems y podrá realizar diversas funciones que irás descubriendo.

Además tiene una gran cantidad de posibilidades como personaje, vuela, se transforma, atraviesa paredes y se hace invisible para evitar que lo dañen, pero su gran problema es que si él no está en el mismo cuarto con Kat no podrá hacer casi nada de lo que mencionamos anteriormente, así que como podrás ver, está amarrado a ella.





Bueno, la cosa no es tan drástica, pues gracias a tu habilidad para atravesar paredes, te podrás separar de ella para checar qué hay en los cuartos contiguos. Pero también deberás protegerla, pues si algo malo le llega a pasar, el fantasma de Carrigan Crittenden se la llevará.







El problema es que la casa (la cual es muy grande y podrás ver un mapa si presionas Select) está invadida por una gran cantidad de objetos poseídos y por si fuera poco, también están los tres tíos de Casper que harán todo lo posible por hacerle su vida (suena bonita la frase, aunque no estamos muy seguros que esté bien aplicada) imposible, ellos son: Strech, Stinkie y Fatso. Al llegar a un cuarto en el que haya objetos embrujados, Kat se agachará y no avanzará más, así que tendrás que deshacerte de todos ellos para poder continuar.



Cada que te encuentres con alguno de los tíos de Casper, aparecerá en ese mismo cuarto el arma que debes usar para eliminarlos (solamente la primera vez), cada uno de ellos es solamente vulnerable por un momento, así que debes averiguar cómo provocar que "bajen la guardia" para que los puedas atacar.







Dentro de la mansión te vas a encontrar con unos espejos. Estos no parecen servir de mucho hasta que te paras frente a ellos y presionas el botón X. Entonces te podrás cambiar a algunos cuartos dentro de la mansión (checa en el mapa dónde es el lugar al que llegas), aunque la cosa no es así de sencilla, pues para poder cambiar completamente tendrás que pasar por un par de cuartos que no cuentan dentro del mapa general y donde siempre hay enemigos.

Ahora pasemos a un asunto en verdad escabroso: la energía de Casper. Este personaje tiene 2 marcadores de energía (llamémoslos así, para no confundirnos) y están representados por el logo de la película que está formado por el nombre del personaje y él mismo escondido atrás.





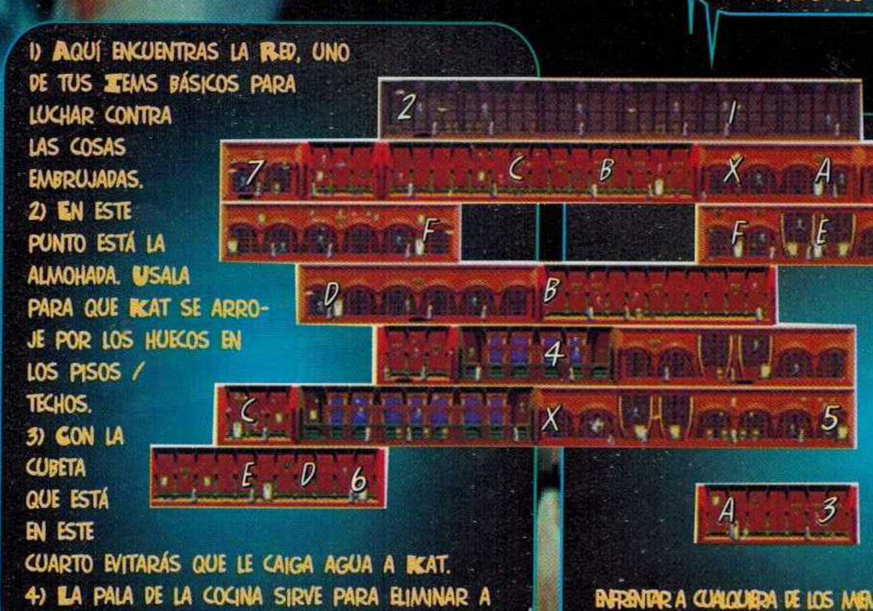


Conforme pasa el tiempo, el Casper que está detrás del logo se empieza a esconder más y más, si desaparece por completo también lo hará el que tú manejas y perderás una (¿será correcto llamarla así?) vida. Otra forma de perder una vida o lo que sea, es ser golpeado varias veces, esta energía se muestra por las letras del nombre "Casper" que están iluminadas. En cualquiera de los 2 casos tú puedes recuperar poder con algunos premios que están regados a lo largo del juego, también recuperas poder con una especie de llamas que salen al destruir a algunos de los enemigos.



Bien, a grandes rasgos podemos decir que no terminamos de entender cómo una compañía que se había caracterizado por lanzar juegos que a nuestro gusto eran muy buenos, decidió comercializar este título. Aunque el juego no es malo, tampoco es de la calidad de los que habían lanzado en los últimos 3 años.

Para finalizar y si tienes algún problema con el juego, te mostraremos qué onda con lo que tienes que hacer al principio, hasta que te encuentres con un Item importante como lo es la llave; checa bien los puntos indicados en el mapa. Los espejos marcados con letras son los que se conectan entre sí, sin embargo un espejo no siempre te lleva a otro.

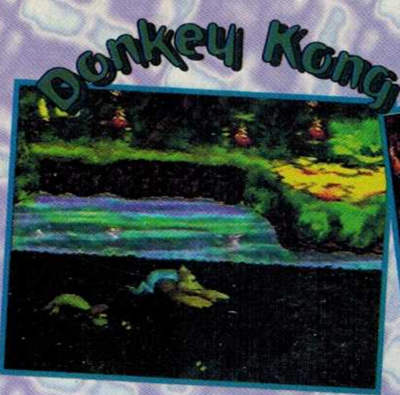


1) Aquí encuentras la Red, uno de tus Items básicos para luchar contra las cosas embrujadas.
2) En este punto está la almohada. Usala para que Kat se arroje por los huecos en los pisos / techos.
3) Con la cubeta que está en este cuarto evitarás que le caiga agua a Kat.
4) La pala de la cocina sirve para eliminar a las frutas embrujadas.

5) Con la cuerda, Kat podrá cruzar por los pisos que tienen hoyos
6) El globo sirve para subir a Kat a pisos con hoyos en el techo, como el que está abajo del cuarto de la llave
7) La llave, con esta podrás abrir las puertas que se encuentran en diferentes puntos de la casa, como por ejemplo la que está en el punto 9.
X) En estos puntos te tendrás que enfrentar a cualquiera de los miembros del "Ghostly Trio", recuerda que el arma para eliminarlos aparece en el mismo cuarto, cuando te enfrentas a ellos por primera vez.

¡Vaya!, parece mentira que otro año más haya pasado, lo bueno es que éste nos trajo (por fin) el N64 y esperemos que para el siguiente tengamos muy buenos juegos para este sistema, por lo pronto te podremos decir que en el siguiente número tendremos un avance de las novedades que se mostrarán (o mejor dicho, se mostraron) en el Shoshinkai, pero además de eso también tendremos:

Donkey Kong Country 3





Para el próximo número (si está en esta sección es obvio que es para el siguiente, ya bien dicen...) tendremos un análisis de este juego y checaremos si es mejor que los otros 2 juegos que han salido de la serie, les prometemos que ahora sí lo vamos a ver y no como otras ocasiones....

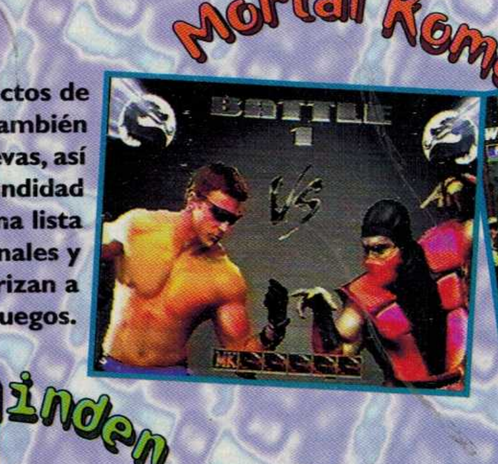
Street Fighter Alpha 2





Tal como lo dijimos dentro del análisis del juego, en el siguiente número veremos más a detalle todas las opciones de este juego y tendremos nuestro veredicto acerca de qué tan parecida es esta adaptación de la versión de Arcade y cuestiones como gráficos, sonido y movilidad.

Mortal Kombat Trilogy





Sí, este juego tiene muchos aspectos de juegos anteriores de MK pero también encontramos muchas cosas nuevas, así que ve nuestro análisis a profundidad de este excelente título con una lista de poderes, movimientos finales y todas esas cosas que caracterizan a esta serie de juegos.

Tohshinden



El próximo mes veremos todas las opciones que tiene este juego, pues hay algunas que las puedes ver y jugar con tu GB, pero también hay otras que sólo pueden ser vistas con el Super Game Boy, como modos secretos de juegos, poderes... en fin, checa nuestro reporte del siguiente mes.

Además de eso tendremos un resumen de qué es lo que pasó en los números restantes del Comic de Street Fighter II (No es mucho, pero es mejor que nada) y sobre todo nuestras secciones de siempre (pero que decimos que son clásicas para que no se oiga tan feo) como Dr. Mario, SOS, Extra y algunas sorpresas más.

HASTA LA ULTIMA GOTA.



COME FRUTAS Y VERDURAS.